Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

03/14 · Ausgabe 203 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 03

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

STECKT DIE Wii U IN DER KRISE?
Alle Fakten + Nintendos Rettungsplan!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

VORSCHAU

Yoshi's New Island (3DS)

Professor Layton vs. Ace Attorney (3DS)

Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)

The Lego Movie Videogame (Wii U/3DS)

TEST + RETRO AUF 10 SEITEN!

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Fordernd, packend, hübsch – das affenstarke Jump & Run für Wii U!

25

JAHRE

computec MEDIA

LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

ABONNENTEN AUFGEPASST:
JETZT **25 % RABATT** BEI SONDERHEFTEN SICHERN!

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.videogameszone.de/computec25

MAGAZINE/E-PAPER | BOOKAZINES | WEBSEITEN | APPS | GAMES | GAMING-SERVER

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Steckt Nintendo mit der Wii U in der Klemme? Diese Frage ist derzeit das Gesprächsthema Nummer 1 in sämtlichen Gaming-Foren und auf allen News-Seiten im Internet. Grund dafür ist Nintendos Bekanntgabe der aktuellen Verkaufszahlen, in denen die Wii U erneut keine allzu gute Figur macht. Während sich der 3DS verkauft wie warme Semmeln, tut sich Big N schwer, die Verkaufszahlen der Wii U ordentlich anzukurbeln – und das, obwohl Spieler, die bereits bei Nintendos Heimkonsole zugeschlagen haben, stets sehr zufrieden mit ihr sind. Woran liegt das? Fehlt es wirklich an guten Spielen für Wii U oder ist das nur ein Trugschluss? Und mit welcher Strategie will Nintendo für einen Aufwärtstrend sorgen? Werden wir Mario, Yoshi, Donkey Kong und Konsorten bald auch auf Smartphones, Tablets oder gar anderen Spielekonsolen sehen? Diesen und vielen weiteren Fragen gehen wir in einer ausgiebigen Reportage auf den Grund, wir legen euch Nintendos Situation in all ihren Facetten dar.

Zaghafte Wii-U-Verkäufe hin oder her, unter den Spieleentwicklern gehört Nintendo unverändert zu den allerbesten. Wer einen aktuellen Beweis dafür möchte, braucht nur *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auf der Wii U zu spielen. Das affige Jump & Run ist ein fantastischer Auftakt für das Spielejahr 2014 und begeisterte die gesamte Redaktion. Einen tollen Eindruck haben außerdem *Yoshi's New Island* und *Professor Layton vs. Phoniex Wright: Ace Attornoey* für 3DS bei uns hinterlassen, die wir beide ausführlich Probe spielen konnten.

Außerdem starten mit dieser Ausgabe bereits einige unserer Aktionen rund um unser 25-jähriges Verlagsjubiläum. Im Magazin-Teil findet ihr daher einen Aufruf zu unserem großen Gewinnspiel „Computec sucht den Superfan" sowie den ersten Artikel unserer Reihe „Lieblingsartikel aus 25 Jahren Computec-Geschichte". Noch mehr zu unserem Jubiläum erfahrt ihr Online auf www.videogameszone.de/computec25. Aber das ist noch nicht alles, denn für unsere Stammleser haben wir noch ein ganz besonderes Schmankerl: Warios Sinnlos-Wissen feiert in dieser Ausgabe sein Comeback! Davon abgesehen erwarten euch natürlich wie immer unsere beliebten Retro-Seiten, das Spieleforum, die N-ZONE-Superliga, Tipps und Tricks und eine spannende Reportage zum Thema „Story in Videospielen".

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Test)

Seite 42

Wir haben den Wii-U-Knaller ausführlich getestet und verraten euch alles Wissenswerte!

NINTENDO IN DER KRISE? (Reportage)

Seite 14

Steckt Nintendo mit der Wii U in Schwierigkeiten oder ist alles rosig? Lest selbst!

YOSHI'S NEW ISLAND (Vorschau)

Seite 28

Brandheiße Spieleindrücke zu Yoshi's 3DS-Abenteuer gibt's in unserer Vorschau.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  In dieser Ausgabe wollte sich am liebsten jeder in *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* zum Affen machen. Schlussendlich haben auch alle N-ZONE-Redakteure zumindest für ein paar Levels lang Lukas als Mitspieler zur Seite gestanden.
- **Der aufwendigste Artikel des Monats:**
  Für unsere große Reportage rund um Nintendo haben wir uns so richtig ins Zeug gelegt für euch! Von der Planung über die Recherche bis zur Ausformulierung des Textes widmete unser lieber Benjamin eine ganze Woche lang seine volle Aufmerksamkeit dem Nintendo-Report.
- **Unerfüllte Erwartung des Monats:**
  Eigentlich hatten wir bis zum Redaktionsschluss fest mit einer Nintendo-Direct gerechnet. Schließlich war die Dezember-Direct schon fast zwei Monate her. Doch leider warteten wir vergebens. Aber auch so gab es mehr als genug Berichtenswertes, weshalb wir uns gar nicht beschweren möchten.

DAS TEAM

03/2014

BENJAMIN

Drastisch zurückgefahrene Absatzprognosen, Millionenverluste, gecancelte Spiele und die Milch ist auch noch sauer geworden: Der japanische Mario-Konzern steht derzeit im Kreuzfeuer der Kritik von Spielern und Investoren. Aber ist die Lage wirklich so aussichtslos, wie sie scheint? Wir liefern euch in unserer achtseitigen Reportage alle Fakten zu Nintendos aktueller Situation.

REPORTAGE | NINTENDO IN DER KRISE?

TEST | DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

LUKAS

Kaum haben wir uns mit knapper Not durch den letzten Level von *Super Mario 3D World* gekämpft, da steht schon das nächste Jump&Run-Meisterwerk aus Japan an. Und das affige Abenteuer lässt die Zusatz-Levels von Marios Abenteuer wie einen Kindergeburtstag aussehen! Wir verraten euch, ob beim Spielen trotzdem Freude oder hauptsächlich Frust aufkommt.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 22

Wii U

The Lego Movie Videogame 24

3DS

Monster Hunter 4 Ultimate 26
Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney 30
The Lego Movie Videogame 24
Yoshi's New Island 28

TEST

Charts 60
Das Team 35
Kalender 40
Meinungsmache 36
Release-Termine 38
So testen wir 34
Top-Spiele 52

Wii U

Contra III: The Alien Wars (Virtual Console) 65
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 42
Dr. Luigi (eShop) 64
F1 Race Stars: Powered Up Ed. (eShop) 48
Super Mario Bros. 3 (Virtual Console) 62
The Legend of Mystical Ninja (Virtual Console) 63
Unepic (eShop) 63

3DS

Castlevania II: Simon's Quest (Virtual Console) 66
Inazuma Eleven: Team Oger greift an! 50
Ninja Gaiden II: The Ancient Ship of Doom (Virtual Console) 67
Super Mario Bros. 3 (Virtual Console) 62
Super Mario Bros.: The Lost Levels (Virtual Console) 67

28

MARCO

Nintendo war zu Besuch in der Redaktion und hatte eine fast fertige Version von Yoshis 3DS-Abenteuer dabei! Wir haben's gespielt und durften ausführlich Eier werfen, Gegner verschlucken und Babygeschrei ertragen. Ob das gereicht hat, um unsere Vorfreude auf das Dino-Abenteuer zu wecken, erfahrt ihr in unserer garantiert Babylärm-freien Vorschau.

VORSCHAU | YOSHI'S NEW ISLAND

30

VIKTOR

Nicht nur *Yoshi's New Island* durften wir während Nintendos Besuch in unserer Redaktion selbst ausprobieren, auch *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* versüßte uns den Arbeits-Alltag. Die Mischung aus Interactive Novel und klassischem Puzzle-Adventure konnte uns dabei wirklich überzeugen. Wie sehr, verraten wir euch in unserer Vorschau zum Spiel.

VORSCHAU | PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

ONLINE

Nintendo eShop 62

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 76
Startseite 70
Donkey Kong Country 72

REPORTAGE

Die Geschichte der Story 78
Nintendo in der Krise? 14

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 84

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

90's Arcade Racing, Magazin 09
Batman: Arkham Origins, Magazin 06
Brilliant Hamsters, Kalender 33
Castlevania II: Simon's Quest, Test 66
Castlevania II: Simon's Quest, Tipps 86
Clock Tower, Retro 70
Contra III: The Alien Wars, Test 65
Cut the Rope: Triple Treat, Kalender 33
Dark Seed, Retro 70
Dino Crisis, Online 60
Dino Island, Online 60
Dino Stalker, Online 60
Disney Infinity 2, Magazin 09
Donkey Cong Country, Retro 72
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Test 42
Dr. Luigi, Test 64
F1 Race Stars: Powered Up Edition, Test 48
FAST Racing Neo, Magazin 10
Flavoured Cats, Magazin 11
Gargoyles Quest II, Magazin 11
Halo, Online 61
Harvest Moon, A New Beginning, Tipps 84
Inazuma Eleven: Team Oger greift an!, Test 50
Inazuma Eleven: Team Oger greift an!, Tipps 85
Jurassic Park, Online 60
Lego Der Hobbit, Kalender 32
Let's Go on A-Train 3D, Magazin 11
Maniac Mansion, Retro 70
Mario Kart 8, Magazin 11
Mario Party: Island Tour, Tipps 86
Mass Effect, Online 61
Metroid, Online 61
Monster Hunter 4 Ultimate, Vorschau 26
Night Shade, Retro 71
Ninja Gaiden II: The Ancient Ship of Doom, Test 67
Pac-Man 2: The New Adventures, Retro 71
Pac-Man Museum, Magazin 06
Pac-Man und die Geisterabenteuer, Kalender 33
Pikmin, Online 61
Pokémon Bank, Magazin 08
Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, Vorschau 30
Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, Kalender 33
Shovel Knight, Kalender 32
Sonic Boom, Magazin 06
Star Fox, Online 61
Star Wars, Online 61
Super Mario Bros. 3, Test 62
Super Mario Bros.: The Lost Levels, Test 67
Super Mario Galaxy, Online 61
Super Smash Bros. Wii U/3DS, Magazin 08
Theatrhythm Final Fantasy: Courtain Call, Magazin 07
The Legend of Mystical Ninja, Test 63
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Tipps 87
The Lego Movie Videogame, Vorschau 24
The Lego Movie Videogame, Kalender 32
TM Network: Live in the Power Bowl, Retro 71
Turok (dt.), Online 60
Unepic, Kalender 32
Unepic, Test 63
Watch Dogs, Magazin 06
Yoshi's New Island, Vorschau 28

SONIC BOOM KOMMT 2014

Wii U/3DS Totgesagte leben länger: Der blaue Igel hat in diesem Jahr noch Großes vor!

Den hohen Erwartungen konnte SEGA mit *Sonic Lost World* leider nur teilweise gerecht werden. Vor allem Steuerung und Leveldesign wirkten an vielen Stellen noch sehr unfertig. Anstatt Trübsal zu blasen, schauen die Macher aber lieber konzentriert nach vorne und schicken Sonic gleich an mehrere Fronten: Ende 2014 wird mit *Sonic Boom* ein neues Game mit dem schnellsten Igel der Welt an den Start gehen. Abgesehen von der coolen Tatsache, dass es Capcom damit in gewisser Hinsicht Tribut zollt, sorgt bislang vor allem das überarbeitete Design der vier Helden für viel Diskussionsstoff. Grundstruktur und Farbe sind gleich geblieben, nur die Gliedmaßen sind etwas in die Länge gewachsen. Vor allem der muskulöse Knuckles sticht mit seiner breiten Masse extrem hervor. Bei dem Spiel, das exklusiv für Wii U und 3DS erscheint, bleibt es aber nicht allein. Schon vorher soll eine gleichnamige, 52-teilige Serie starten, die komplett am Computer animiert wurde. Starten wird sie zunächst bei Cartoon Network in den USA. Wann und bei wem sie in Deutschland ausgestrahlt wird, soll bald vom Publisher bekanntgegeben werden. Entwickelt wird *Sonic Boom* als Gemeinschaftprojekt von SEGA und OuiDO! Productions. Als wäre das noch nicht genug von Sonic, kommt auch noch Spielzeughersteller TOMY dazu. Hochwertige Lizenzprodukte sowie weitere Accessoires, Merchandise und Bücher sollen Sonic 2014 weltweit von seiner besten blauen Seite zeigen. Gotta go fast!

Beim neuen Charakterdesign erkennt man schnell so einige Veränderungen. Die Beine sind ein bisschen gewachsen und Knuckles war lange in der Muckibude.

Bei der Spielwelt verlassen sich die Designer auf Bewährtes. Viel Grün und viel Fröhlichkeit. Doch wer weiß, wann Dr. Eggman wieder zuschlagen wird?

FRISCH GESTRICHEN (?)

Biz Die Gerüchte um gecancelte Titel für Wii U werden immer bizarrer.

Der Januar fing für Nintendo wenig beschaulich an: Zum Ende des Monats hin wurden Wii-U-Besitzer mit der Meldung konfrontiert, dass mehrere Titel und Zusatzinhalte nicht auf der Wii U erscheinen werden. Den Anfang macht an dieser Stelle *Pac-Man Museum*. Für 3DS und Wii U wurden beide Versionen ersatzlos gestrichen. Wer die gelbe Pille immer noch bei sich daheim haben möchte, muss zur PS3- oder Xbox-360-Fassung greifen. Nicht viel sonniger sieht es bei *Batman: Arkham Origins* aus. Das Spiel selbst ist natürlich schon längst erschienen und Warner Bros. Entertainment hat auch keine Absichten, den Titel aus den Regalen zu nehmen. Aufgrund von „mangelndem Interesse“, wie der Publisher verlauten lässt, habe man aber keine Pläne mehr, für Wii U DLC-Inhalte zu veröffentlichen. Aus diesem Grund hat Nintendo Season-Pass-Besitzern ihr Geld hierfür bereits zurückerstattet. Ungefähr im gleichen Zeitraum machten große Gerüchte die Runde, dass *Watch Dogs* nicht nur für Wii U gecancelt sei, sondern dass Entwickler Ubisoft auch die Markenrechte an dem Namen von sich aus aufgegeben hätte. Per Express-Abandonment-Verfahren, angeblich von höchster Stelle aus eingereicht, hätte Ubisoft das Spiel nicht mehr unter dem Namen vermarkten können. Nach wenigen Tagen der Verwirrung kam allerdings die erlösende Nachricht vom US-Patentamt: Die Behörde ist wohl einer Gruppe von Betrügern aufgesessen, die sich einen Spaß aus der Falschmeldung gemacht haben. Mittlerweile sind sämtliche Rechte wieder im Besitz von Ubisoft und die Entwicklungsarbeiten gehen wie geplant weiter. Der ursprüngliche Release war schon für November des vergangenen Jahres vorgesehen, doch damit hatte sich Ubisoft wohl etwas überschätzt. Gegenwärtig ist eine Veröffentlichung grob für den Sommer 2014 geplant – auch für die Wii U.

Auf Playstation 3 und Xbox 360 sind die zusätzlichen Download-Inhalte für *Batman: Arkham Origins* ganz normal erhältlich. Nicht so auf der Wii U.

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

3DS Nachfolger erscheint im Bundle mit einer 3DS-Sonderauflage. Bislang nur in Japan.

Viele klassische Rollenspiele haben echt schöne Musik und tolle Ohrwürmer im Repertoire. *Final Fantasy* ist festes Mitglied dieser illustren Runde und hat so manchen Evergreen hervorgebracht. Kein Wunder also, dass 2012 ein Musikspiel für 3DS und iOS herauskam, das mit *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* im kommenden April einen Nachfolger erhält. Über 200 Songs aus fast drei Jahrzehnten *Final Fantasy* wird man in dem Titel nachspielen können. Ein neuer Spielmodus gibt euch zudem die Möglichkeit, gegen andere Spieler anzutreten. In Japan ist bereits ein Bundle geplant. Enthalten sind sowohl ein 3DS mit Theatrhythm-Artwork als auch das darauf vorinstallierte Spiel. Der Preis beträgt umgerechnet knapp 170 Euro. Das reguläre Spiel wird im Handel 40 Euro kosten. Holt ihr euch stattdessen die Download-Version, könnt ihr davon nochmal zehn Euro abziehen. In der digitalen Variante verlangt Square Enix nur 4.444 Yen von euch. Für europäische Konzerthallen im Mini-Format gibt's noch keinen Termin.

NAMCO BANDAI ÄNDERT NAMEN

Biz Firma möchte in Zukunft weltweit einheitlich unter demselben Namen operieren.

Immer wieder sorgte ein kleiner, aber sichtbarer Unterschied für Verwirrung: In Japan agiert Namco Bandai Games unter dem Namen Bandai Namco, in Europa und den USA hingegen ist die erste Variante offiziell gültig. Das sorgte in der Vergangenheit immer wieder für etwas Verwirrung, gerade weil das Firmenlogo mit seiner rot-gelben Farbgestaltung ansonsten überall genau gleich aussah. Ab dem 1. April, und das ist an dieser Stelle kein verfrühter Aprilscherz, gilt weltweit die japanische Bezeichnung, also Bandai Namco Games. Einfluss auf künftige Titel hat diese Namensänderung selbstverständlich nicht. Das Unternehmen kann sich diesen kleinen finanziellen Aufwand der Schönheitskorrektur durchaus leisten: Vom japanischen Wirtschaftsmagazin *Toyo Keizai* ist Bandai Namco als erfolgreichster Videospielhersteller des Landes ausgezeichnet worden. Eingeteilt wurden die Konzerne dabei in Kategorien wie Ertragskraft oder Wachstum. Insgesamt belegt Bandai Namco in der Liste aus 2.000 Unternehmen den 162. Platz. Damit liegt man sogar noch vor einflussreicheren Konzernen wie Sony (Platz 292) und Nintendo (Platz 1.647), die beide zu den großen Konsolenherstellern auf der Welt zählen. Dabei sollte aber nicht vergessen werden, dass Bandai Namco auch viele Wirtschaftszweige im Bereich der Arcade-Games und beim Spielzeugmerchandise besitzt. Wir gratulieren und hoffen, dass sich daran nicht viel ändern wird.

NINTENDO STARTET NEUE WERBEAKTION

Biz „Hallo, zweimal McMario im Menü mit Peach-Limonade. Zum Mitnehmen, bitte."

In Sachen Vermarktung der Wii U musste Nintendo seit dem Launch der Konsole vermehrt Kritik einstecken. Das hat die Führungsetage mittlerweile eingesehen und offensichtlich schon vor Schuldbekenntnis Gegenmaßnahmen eingeleitet. Bereits im März startet eine Aktion, die so manchem Fan vielleicht nicht allzu sehr gefallen wird: In britischen Filialen des Fastfood-Giganten McDonalds wird es ab März *Super Mario*-Spielzeug zu kaufen geben. Natürlich nicht einzeln, sondern in Kombination mit einem Happy Meal. Klar könnte man Nintendo jetzt leicht billige Ramsch-Vorwürfe auf die Nase binden, doch beim zweiten Hinsehen erkennt man durchaus den Sinn dahinter. Schon Disney erkannte früher oft, dass man mit solchen Aktionen gut auf eigene Marken und Filme aufmerksam machen kann. Vielleicht genügt ja schon ein kleines Spielzeug, um die Lust auf Mario und Wii U zu entfachen.

Welche Figuren genau im Happy Meal landen werden, ist bislang noch unklar.

LUCARIO IST MIT AN BORD

Wii U/3DS Ein weiterer Kämpfer ist für das neue *Smash Bros.* angekündigt worden.

Die Auswahl an Pokémon ist mittlerweile auf eine hohe dreistellige Zahl gewachsen. Nur wenige davon erhalten die Ehre, in der *Smash Bros.*-Reihe aufzutreten.

Geradezu regelmäßig hält Masahiro Sakurai, der Produzent und kreative Kopf vom nächsten *Smash Bros.*-Titel, die große Fangemeinde mit neuen Screenshots und einigen Informationen zum Spiel bei Laune. So sehr man ihm dafür auch danken kann, dass er die Vorfreude auf das Spiel aufrechterhält – die Enthüllungen von neuen Charakteren sind fast schon doppelt so aufregend. Immerhin werden die Plätze für das fertige Spiel langsam knapp. Zu den glücklichen Kandidaten, die es geschafft haben, darf sich ab jetzt auch Pokémon Nummer 448 zählen, besser bekannt unter dem Namen Lucario. Damit gehört das blau gefärbte Kampf- und Stahlmonster zu den Charakteren, die den Wiedereinstieg ins Spiel geschafft haben. Lucario war schon in *Super Smash Bros. Brawl* eine spielbare Figur, wenn auch nicht von Anfang an. Um ihn selbst auswählen zu können, musstet ihr das Pokémon zunächst unter anderem durch 100 Versus-Matches freispielen. Das Spiel soll gleichzeitig für Wii U und 3DS erscheinen.

POKÉMON-BANK WIEDER DA

3DS Nach anfänglichen Schwierigkeiten steht der Online-Service wieder zur Verfügung.

Sobald der Testmonat übrig ist, kostet der Service für zwölf Monate 4,99 Euro.

Vom Feature im Spiel zur Realität: In der *Pokémon*-Reihe ist es seit dem ersten Teil gang und gäbe, gefangene Pokémon, die nicht mehr in den Rucksack passen, im extra dafür eingerichteten Center auf einem PC zwischenzulagern. Ende Dezember sollte ein vergleichbarer Service weltweit starten, um Spielern die Gelegenheit zu geben, jederzeit ihre Schützlinge sicher einzuquartieren. Kurz vor dem Release kam es allerdings zu Server-Schwierigkeiten, weshalb Nintendo es vorzog, den als *Pokémon Bank* bezeichneten Service auf unbestimmte Zeit zu verschieben. Ärgerlich, aber nachvollziehbar. Das Echo seitens der Fans, wenn ihre online gespeicherten Pokémon plötzlich weg gewesen wären, hätte mit Sicherheit schlimme Konsequenzen gehabt. Mittlerweile ist der Service auch bei uns wieder verfügbar. Bis zum 14. März gibt es eine 30-Tage-Testversion. Ein ausführliches Review zu dem Service findet ihr im eShop-Bereich der letzten N-ZONE-Ausgabe.

DS-TITEL KOMMEN

Wii U Nintendo beabsichtigt, für Wii U auch beliebte DS-Klassiker anzubieten.

Bislang hat die Virtual Console sowohl auf der alten Wii als auch der Wii U vor allem echte Klassiker zurück ins kollektive Gedächtnis der Videospieler geholt. Vieles, was vor 20 oder 30 Jahren groß angesagt und an Nintendos Weltruhm beteiligt war, hat seinen Weg in den eShop gefunden. Handheld-Spiele hingegen sind fast noch unberührtes Neuland für die Virtual Console. Vor allem der Nintendo DS, mit eines der erfolgreichsten Geräte des Konzerns, das über 153 Millionen Mal verkauft wurde, hat bislang keine Umsetzungen spendiert bekommen. Firmenpräsident Satoru Iwata kündigte jetzt allerdings an, dass auf der Wii U noch in diesem Jahr auch DS-Spiele erscheinen werden. Bislang habe es hier immer technische Schwierigkeiten gegeben, da sowohl die Touchscreen-Steuerung als auch die beiden Bildschirme perfekt emuliert werden müssen, um das Spielgefühl nicht zu verfälschen.

DISNEY INFINITY 2 GELEAKT?

Wii U Eine Jobausschreibung deutet auf eine Fortsetzung des Spielzeug-Abenteuers hin.

Disney Infinity lässt euch mit Figuren wie Buzz Lightyear und Micky Maus spielen.

Um alle Inhalte von *Disney Infinity* zu sehen, sind zusätzliche Plastik-Helden nötig.

Disney Infinity hat sich als eine wahre Goldgrube für den Micky-Maus-Konzern erwiesen. Wie im *Skylanders*-Franchise werden hierbei Plastik-Statuen zum Spielen benötigt, die auf einem mitgelieferten Portal mittels NFC-Technologie aktiviert werden. Der Clou dabei: Um Zugriff auf alle Inhalte des Spiels zu bekommen, müssen zwingend zusätzliche Plastik-Helden gekauft werden. Die Kosten für ein dementsprechendes Set siedeln sich rasch im dreistelligen Bereich an. Teil zwei des Disney-Sammelsuriums könnte bereits in der Mache sein, wenn man einer aktuellen Jobausschreibung von Entwickler Avalanche Studios Glauben schenkt. Gesucht wird ein Play Tester, der Erfahrung mit Xbox 360 und One, Playstation 3 und 4 sowie Wii U mitbringen soll. Das bedeutet natürlich nicht, dass sich die Ausschreibung zwingend auf *Disney Infinity* bezieht, ist bei einem Multiplattform-Projekt jedoch naheliegend. Zudem wurde bekannt gegeben, dass in absehbarer Zukunft *Disney Infinity*-Sets rund um die kürzlich erworbenen Lizenzen von *Marvel* und *Star Wars* erscheinen werden. Auch dieser Umstand deutet auf große Pläne mit dem Franchise hin. Ebenfalls möglich ist jedoch, dass die Entwickler statt eines zweiten Teils DLCs für den ersten Teil planen – immerhin hat Disney angekündigt, dass zukünftige Lizenzspiele hauptsächlich im *Infinity*-Universum realisiert werden sollen. Ein komplett neues Spiel ist hierzu nur bedingt notwendig.

90'S ARCADE RACER FÜR WII U: NEUE INFOS

Wii U Das blitzschnelle Rennspiel erscheint Mitte 2014 für den Nintendo eShop.

90's Arcade Racer, das neueste Baby von Entwicklerstudio Nicalis, will die Atmosphäre längst vergangener Arcade-Racer wie *Daytona USA* oder *Cruis'n USA* emulieren und sie durch eine frische Technik und neue Ideen aufwerten. Bis auf leichte grafische Einbußen soll sich die Wii-U-Version dabei nicht groß von der ebenfalls angekündigten PC-Fassung unterscheiden. Die Priorität der Entwickler ist es aber ohnehin, das Spiel mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde zum Laufen zu bringen. Ebenfalls geplant ist ein Fahrerfeld von 30 Autos auf der Strecke. Zu etwaigen Online-Features und generell zu den verschiedenen Spielmodi wurde indes noch nichts verraten.

Die Vermittlung der typischen Arcade-Atmosphäre ist den Entwicklern wichtig.

RETRO STUDIOS VERGRÖSSERN IHR TEAM

Biz Die Entwickler von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* suchen Verstärkung.

Eventuell dürfen wir uns nach *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auf zwei statt nur auf ein Spiel von den Retro Studios freuen. Immerhin hat Shigeru Miyamoto persönlich vor Kurzem gesagt, dass die personellen Ressourcen dafür vorhanden sind. Nun bekommt das Team sogar noch zusätzlichen Zuwachs und sucht mittels Stellenausschreibung nach einem Tools Engineer und einem Senior Tools Engineer zur tatkräftigen Entwickler-Unterstützung. Das lässt darauf schließen, dass die Planungsphase des oder der nächsten Projekte schon relativ weit fortgeschritten sein dürfte. Um welche Spiele es sich dabei handelt, ist jedoch noch völlig offen.

Die Retro Studios suchen neue Mitarbeiter. Erwartet uns bald *Metroid Prime 4*?

FAST RACING LEAGUE FÜR Wii U

Wii U Ausgehungerte Fans von *F-Zero* erhalten mit dem Racer einen vielversprechenden Ersatz.

Während die Fortsetzungen von Nintendo-Spieleserien wie *Super Mario* und *The Legend of Zelda* so sicher sind wie das Amen in der Kirche, sieht es bei manch anderer Reihe nicht ganz so rosig aus.

Das ist das Ankündigungsbild zu *Fast Racing Neo*. Echte Screens gibt's noch nicht.

Bestes Beispiel: *F-Zero*, welches seit seligen Gamecube-Zeiten nicht mehr gesehen wurde. Zwar erschienen für den GBA einige vom SNES-Teil inspirierte Ableger, der Ruf nach einer Version des Rennspiels mit richtig schicker Grafik für Heimkonsolen wurde seit 2003 aber nicht erhört. Immerhin könnten Wii-U-Besitzer 2014 einen würdigen Ersatz erhalten: Das deutsche Entwicklerstudio Shin'en veröffentlicht mit *Fast Racing Neo* eine Fortsetzung des gelungenen WiiWare-Rennspiels *Fast Racing League*. Viel wurde zu dem Spiel noch nicht verraten und noch nicht einmal Bildmaterial existiert. Bekannt ist jedoch bereits, dass den Spielern bezüglich der Steuerung freie Wahl gelassen wird und neben Gamepad und Pro Controller auch Wii-FB und Nunchuk unterstützt werden. Ebenfalls angedeutet, aber noch nicht präzisiert, wurden umfangreiche Online-Features, welche den lokalen Mehrspieler-Modus ergänzen werden. Die Entwickler versprechen zudem eine fantastische Grafik, welche die Fähigkeiten der Wii U ordentlich ausnutzen soll. Große Worte, die erst einmal in die Tat umgesetzt werden müssen, uns aber schon das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

In der letzten N-ZONE haben wir gesagt, dass eine Wiederbelebung von Warios Sinnlos-Wissen derzeit nicht zur Diskussion steht. Doch frei nach Konrad Adenauer sagen wir „Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern?" und führen die beliebte Rubrik mit dieser Ausgabe offiziell wieder ein. Vielen Dank an dieser Stelle an unseren treuen Leser Andi Hammerl, der uns beim Sammeln von garantiert nutzlosen Fakten tatkräftig zur Seite stand.

591: Das nennt man dann wohl einen gesellschaftlichen Abstieg: Während der fiese Außerirdische Tatanga in *Super Mario Land* noch den finalen Endgegner gibt, bewacht er in *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* lediglich als normaler Boss die Space Zone.

592: Der lustige Wurm Wiggler hieß nicht immer Wiggler – zumindest in Deutschland: In mehreren Club-Nintendo-Ausgaben von 1991 trägt der den Namen Zorni, was sein wankelmütiges Temperament gut unterstreicht.

593: Erinnert ihr euch an das versunkene Geisterschiff auf der Oberwelt von *Super Mario World*? In der Anleitung des Spiels erfährt man, dass es sich dabei um ein gefallenes Luftschiff aus *Super Mario Bros. 3* handelt.

594: Was braucht ein *Metroid*-Spiel gezwungenermaßen? Metroids, möchte man meinen. In *Metroid Prime Hunters* treten die parasitären Ohrenwärmer allerdings gar nicht auf. In jedem anderen Teil der Saga haben sie zumindest einen kleinen Auftritt.

595: Ein Cameo der besonderen Art: In der japanischen Version von *Phantasy Star Zero* für den Nintendo DS lässt sich eine spezielle Waffe freischalten, nämlich der berühmte Power Beam von Samus Aran.

596: Habt ihr bein Spielen von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* schon einmal das Gefühl gehabt, dass euch etwas fehlt? Nun, vielleicht liegt dies an der Absenz der Oktoroks, die ansonsten in jedem *Zelda*-Hauptteil einen Auftritt haben.

597: *The Legend of Zelda: Majora's Mask* ist anders als die meisten anderen *Zelda*-Abenteuer. Zudem ist es das einzige Spiel der Serie, in dem ihr eine andere Figur als Link kontrollieren könnt: In einer Nebenquest steuert ihr kurzzeitig den Jungen Kafei. Eure Aufgabe ist es hierbei, zusammen mit Link ein zeitbasiertes Schalterrätsel zu lösen.

598: *Kirby 64: The Crystal Shards* sollte ursprünglich *Kirby's Cloud* heißen. Zudem beweisen Beta-Screenshots, dass König Dedede, ein Waddle Dee und Adeleine als spielbare Figuren geplant waren – in fertigen Spiel lässt sich nur Kirby steuern. Die Idee mehrerer spielbarer Helden wurde im Koop-Modus von *Kirby's Adventure Wii* umgesetzt.

599: In der *New Super Mario Bros.*-Reihe und auch in *Super Mario 3D World* ist Toad als spielbare Figur nicht mehr wegzudenken. Das ist aber nicht sein erster großer Auftritt: Im Puzzlespiel *Wario's Woods* ist er der Protagonist.

600: Die in *Super Smash Bros. Brawl* eingeführten Ultra-Smashes waren eigentlich schon für den ersten Teil der Serie geplant, wurden aber gestrichen. Die entsprechenden Sound-Samples lassen sich per Hack auf dem Modul finden.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

NATSUME BRINGT GAME-BOY-COLOR-TITEL

In einer kürzlich von Natsume durchgeführten Umfrage, bei der viele Fans mitmachten, gewährte das Unternehmen ein wenig Einsicht in seine Pläne für das kommende Jahr. Aktuell steht der Publisher, bei dem langjährig erfolgreiche Marken wie etwa *Harvest Moon* im Portfolio enthalten sind, mit Nintendo in Verhandlungen bezüglich künftiger Virtual-Console-Titel. Besonders auf dem Game Boy Color gibt es so manche Titel, die großen Erfolg hatten und es wert seien, neu aufgelegt zu werden. Diesen Plan hat Natsume auch bei Advance- und DS-Spielen, doch welche Klassiker jetzt genau im Laufe des Jahres erscheinen, wurde nicht genannt.

MARIO KART KOMMT IM MAI

2014 wird so spannend wie noch nie, da mit mehreren für Nintendo sehr wichtigen Marken zu rechnen ist. Eine davon hat nun endlich einen etwas exakteren Releasetermin bekommen: Big N peilt für *Mario Kart 8* den kommenden Mai an. Es ist davon auszugehen, dass das Spiel einen weltweit nahezu zeitgleichen Release hinlegen wird. Der Unterschied zum beispielsweise japanischen und europäischen Erscheinungsdatum dürfte also marginal ausfallen und wohl nicht mehr als ein paar Tage betragen. Bereits im vergangenen Jahr hatten mehrere Beobachter und Analysten mit einem Release im Mai gerechnet. Jetzt fehlt nur noch der genaue Tag – wir halten euch auf dem Laufenden!

NFC-PROJEKTE SOLLEN KOMMEN

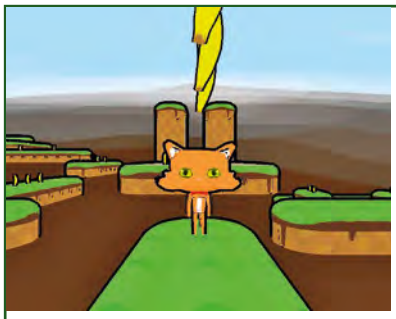
Groß angekündigt, mittlerweile fast wieder vergessen: Bereits vor über einem Jahr hatte Satoru Iwata die Near-Field-Communications-Funktion des Wii U-Touchpads vorgestellt. Das einzige Spiel, welches dieses Feature mit dazugehörigen Figuren einsetzt, ist das eher durchschnittliche *Pokémon Rumble U*, bislang nur in Japan und Amerika erhältlich. Im Gespräch mit mehreren Investoren kündigte Nintendo jedoch nun an, dass es viele Ideen gäbe, die 2014 umgesetzt würden. Wie diese im Detail aussehen, soll die E3 im Juni klären.

GARGOLYE'S QUEST II ERHÄLT RATING

In vielen Fällen sind die ersten Anzeichen einer neu aufgelegten Marke bei Patentämtern oder Jugendschutz-Medien zu finden. Diesmal kommt der ungewollte Hinweis vom australischen Classification Board, die in etwa den gleichen Job machen wie hierzulande die USK. Dort wurde am 4. Februar ein Eintrag zu dem NES-Spiel *Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness* vorgenommen und mit „Mild Violence" als vergleichsweise harmlos eingestuft. Capcom selbst hat sich noch nicht zu der Meldung geäußert, doch es ist ein erstes Anzeichen dafür, dass der Publisher seine beliebte, aber sehr rar gesäte Reihe noch nicht vergessen hat. Das letzte Gargoyle-Spiel erschien 1994 mit *Demon's Crest*.

POLNISCHE NACHBARN MÜSSEN LANGE WARTEN

Auch wenn sowohl in der Vergangenheit als auch heutzutage so manche Spiele-Perlen nicht auf den deutschen Markt gekommen sind, können wir uns vergleichsweise noch echt glücklich schätzen, zu einem der wichtigsten Märkte der Welt zu gehören. Unsere Nachbarn im Osten trifft es da weitaus unangenehmer. Seit August 2013 hatte Nintendo in Polen keine offizielle Zweigstelle oder einen Handelspartner, um die Wii U und andere Produkte dort vermarkten zu können. Mittlerweile hat sich der kleine Publisher ConQuest Entertainment dazu bereiterklärt, von seinem Sitz in der Tschechischen Republik aus die Arbeiten zu übernehmen. Mit Ruhm bekleckert hat sich Nintendo mit der langen Aktion nicht.



FLAVOURED CATS: NUR EIN SCHERZ ODER REALITÄT?

Wii U **Nicht alles, was im eShop landet, muss zwingend von hoher Qualität sein.**

Indie-Entwickler genießen derzeit einen sehr guten Ruf: Innovative Spielkonzepte mit oftmals klassisch gehaltener und schön gemachter Grafik gibt es hier nahezu regelmäßig zu beobachten. Ob die Spiele vom Entwickler CW Games auch dazu gehören, darf bislang bezweifelt werden. Sowohl *Flavoured Cats* als auch *Chimpuzzle Pro* wirken bis jetzt eher wie zehn Jahre alte Grafikdemos. Ob die laut Entwickler von *Super Mario* inspirierten Titel eine ähnlich gute Spielerfahrung bieten werden, zeigt sich im Jahresverlauf.

LET'S GO ON THE A-TRAIN 3D: MIT DER BAHN FAHREN KANN ALSO DOCH SPASS MACHEN!

3DS **Unterwegs im Zug eigene Fahrpläne entwerfen. Die Zukunft hat begonnen.**

Bahn-Simulationen erfreuen sich in Deutschland und Japan großer Beliebtheit, wie zahlreiche Titel, die seit Jahren erscheinen, zweifellos belegen. 3DS-Besitzer in Nippon dürfen jetzt auch unterwegs Budgets planen, Schienen verlegen und Personen transportieren: *Let's Go On The A-Train 3D* bietet alles, was eine Simulation im *Sim City*-Stil auf der Pfanne haben muss. Im japanischen eShop ist das Spiel seit dem 13. Februar erhältlich. Hoffentlich bald auch bei uns.

TSCHÖ GROSSOSTHEIM, SERVUS WIEN

Biz Mario wird Österreicher: Ab März verfügt Nintendo über eine eigene Geschäftsstelle in Wien.

Als österreichischer Nintendo-Fan hatte man es bislang nicht leicht: Da die Alpenrepublik über keine eigene Nintendo-Filiale verfügte, wurden sämtliche Aktionen des Konzerns über Nintendo Deutschland geregelt. Österreichische Spieler blieben dabei oft außen vor. Beispielsweise befanden sich auch in der Alpenrepublik zwar stets Punktekarten für den Nintendo-Sternekatalog in den Spielhüllen, das Zusenden von damit ergatterten Items war bis vor einen halben Jahr aber ausschließlich bei deutschen Spielern möglich, da erst dann der österreichische Sternenkatalog startete. Anspiel-Events mit kommenden Nintendo-Spielen waren in Österreich bisher zudem Mangelware. Unser fleißiger Ösi-Volontär Lukas kann ein Lied von diesem Elend singen! Doch ab dem 28. Februar 2014 endet die Kooperation mit Nintendo Großostheim und ab Anfang März erhält Nintendo endlich einen eigenen Österreich-Ableger in Wien. Die Leitung geht zwar weiterhin von Deutschland aus, Marketing und Vertrieb laufen ab dann allerdings über das Büro in Wien. In Zukunft dürften drastische Verzögerungen wie im Fall des Sternenkatalogs also hoffentlich der Vergangenheit angehören.

Umzug: Bisher wurde Nintendo in Österreich von der deutschen Niederlassung in Großostheim aus gesteuert. Nun wird in Wien ein eigenes Nintendo-Büro eröffnet.

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

COMPUTEC SUCHT DEN

Spiele SUPERFAN

25 JAHRE computec MEDIA

Wer ist der größte Spiele-Fan Deutschlands? Wer darf sich als größten Computec-Fan bezeichnen? Wir suchen den PC-Spieler, Konsolen-Zocker oder Allround-Gamer, der sein Hobby mit der größten Begeisterung und Hingabe lebt! Oder sammelt ihr alle unsere Hefte, habt noch die alten Disketten und Poster aus den Anfangstagen und könnt euch als größten Fan unserer Magazine und Webseiten bezeichnen? Zeigt uns einfach, dass Computer- und Videogames für euch das Wichtigste in eurem Leben sind, und wir belohnen euch dafür mit coolen Preisen. Seit 25 Jahren teilt Computec eure Leidenschaft für Spiele, wir selbst lieben Spiele aller Art und machen sie zum Inhalt unserer Magazine und Webseiten. Seid ihr größere Fans als wir? Ist eure Sammlung größer als unsere Spielesammlung? Überzeugt unsere Jury!

Und so macht ihr mit: Schickt uns eine E-Mail oder einen Brief mit Fotos, die euch als Deutschlands größten Fan zeigen. Oder schreibt uns, warum ihr der hingebungsvollste Spiele-Fan seid. Ihr müsst nur unsere Jury aus Gamern davon überzeugen, dass es keinen größeren Fan gibt als euch. Dabei zählt nicht allein die Zahl der Computec-Hefte in eurem Regal oder die Größe der Sammlung – es kann auch eine überzeugende Präsentation sein, mit der ihr uns beeindruckt. Oder ein schickes Video! Seid also kreativ, aber schummelt nicht – unsere Favoriten werden natürlich überprüft, bevor wir letztendlich die Gewinner küren!

Unter anderem verlosen wir diese Preise:

5x

Medion Erazer Gaming-Notebook (15,6"-Display)

1x

Turtlebeach Earforce XP 510 wireless (für Xbox 360, PS3, Mobilgeräte)

2x

GARMIN Nüvi 2595 LMT Navigationsgerät

Teilnahmebedingungen auf www.pcgames.de/Computec25

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: Lieblingsartikel aus 25 Jahren Computec-Geschichte

1991 MEIN ERSTER TEST

Autor: Christian Müller | **Ausgabe:** Playtime 06/91 | **Artikel:** Herzog Zwei

Gorbi abgesetzt, Sowjetunion kaputt, FCK Deutscher Meister, Ayrton Senna Formel-1-Champion, *Der mit dem Wolf tanzt* Oscar-Gewinner und „Besserwessi" das Wort des Jahres … In diesem zeitgeschichtlichen Umfeld erschien 1991 mein erster Spieletest im ersten Printmagazin des damaligen Computec Verlags – der Playtime. Zugegeben, das ist lange her, aber ich kann mich dennoch gut an *Herzog Zwei* erinnern, war es doch das erste Modul, das ich mir in mein brandneues Sega Mega Drive steckte. Und auch daran, dass es irgendwie „anders" war. Im Test habe ich *Herzog Zwei* als „strategischen Actionknüller" bezeichnet – erst Jahre später, als Westwood mit *Dune* und *C&C* Erfolge feierte, wurde klar, dass das Technosoft-Juwel im Grunde das erste Echtzeitstrategie-Konzept der Spielegeschichte war. Die verwackelten Bilder im Artikel sind übrigens dem Umstand geschuldet, dass Screenshots anno 1991 noch im abgedunkelten Raum mit Spiegelreflexkamera und Stativ auf einen Kleinbildfilm gebannt wurden – was für eine irrsinnige Fummelei damals!

CHRISTIAN MÜLLER

Aus Liebe zum Spiel und zu Medien

Christian Müller hat PC Games mitgegründet und war seit 1991 in wechselnden Positionen bei Computec Media tätig (Playtime, PC Games, PC ACTION, MCV, SFT). Ging im Jahr 2006 „auf die Walz", kehrte drei Jahre später wieder zurück und leitet seitdem als Chefredakteur die Redaktionen von SFT und WIDESCREEN – spielt heute am liebsten mit seinen Kindern sowie der Hardware am Herd.

1996 MEIN LÄNGSTER TEST

Autor: Christian Müller | **Ausgabe:** PC ACTION 08/96 | **Artikel:** Quake

Fünf Jahre später sah alles ganz anders aus … Zwischenzeitlich hatten wir Playtime beerdigt, PC Games aus der Taufe gehoben und eine junge Kollegin namens Petra Maueröder engagieren können. Mein Mega Drive war einem PC gewichen, scrollende Pixel den 3dfx-beschleunigten Polygonen und das Verlagsnetzwerk ermöglichte ausufernde Multiplayer-Schlachten: Es war *Quake*-Zeit! Auch wenn dieser 11-seitige Artikel in Computecs damals jüngstem Kind, der PC ACTION, in Sachen Seitenumfang vielleicht gar nicht wirklich mein längster gedruckter Test war, habe ich mich mit dem Spiel und mindestens zwei seiner Nachfolger über Jahre beschäftigt. Am Ende ist *Quake* für mich also dann doch der längste Test gewesen. Und ich habe jede Minute davon genossen. Schöne Notiz am Rande: Für die bestmögliche Grafikeinstellung (Mode 26, 1.280 x 1.024) habe ich damals eine echte „Mördermaschine" empfohlen: Pentium 166 MHz mit 32 MB RAM und 4-MB-Grafikkarte!

1995 MEIN GRÖSSTER FLOP

Autor: Christian Müller | **Ausgabe:** PCE World of Entertainment 06 – 11/95

Das hat viel Spaß gemacht, war aber leider ein Flop: Drei Jahre bevor der Milchstraße-Verlag mit seiner Internet-Zeitschrift (was für ein Anachronismus heute!) *Tomorrow* große Erfolge feierte und mit dem Siegeszug der CD-ROM plötzlich alles digital wurde, versuchte sich Computec bereits an einem ähnlichen Magazin – wohl drei Jahre zu früh. PCE widmete sich jenseits von Spielen besonders den damaligen Netzthemen, die noch von Onlinediensten wie Compuserve und MS Online beherrscht wurden, sowie den Unmengen an innovativer Multimedia-Software, angefangen von Telefonbuch-CD-ROMs (!) über interaktive Reiseführer bis hin zu Otto-Versand-Shopping-Silberlingen mit DFÜ-Anschluss. Ein Highlight auch die Titelgeschichte der Ausgabe 08/95 „Hacker – Nuklearmaterial, CIA und FBI": In der 22-Seiten-Strecke ging es damals um die kriminellen Machenschaften der Cyberspace-Szene und wie diese von Geheimdiensten rund um den Globus gejagt wurde – angesichts heutiger Diskussionen und vor allem Dimensionen rund um den NSA-Skandal reichlich skurril zu lesen.

NINTENDO IN DER KRISE?

Nun ist es offiziell: Die Wii U kränkelt – dabei wünschen ihr so viele Videospiel-Fans gute Besserung und eine schnelle Genesung! Bleibt nur die Frage: Was ist die richtige Medizin?

Zweihundertachtundzwanzig Millionen Ausgaben der N-ZONE. Würde man all diese Hefte längs aneinanderlegen, ergäbe sich eine Papierschlange, die anderthalb Mal um die Erde reichen würde. Beeindruckend, gell? Aber was soll diese Information? Wollen wir euch etwa mit unserer aktuellen Auflagenstatistik imponieren? Ausnahmsweise mal nicht – stattdessen entspricht diese verlockende Zahl an N-ZONES exakt dem monetären Gegenwert, den Nintendo am 20. Januar 2014 vernichtet hat: 890 Millionen Euro. Von einem Tag auf den anderen einfach verpufft. Was war passiert? Nun, Nintendo hatte kurz zuvor seinen aktuellen Geschäftsbericht vorgelegt – und was viele unter Spielemangel leidende Wii-U-Fans bis dahin schon geahnt hatten, präsentierten die Japaner nun Schwarz auf Weiß: Unserer geliebten Tablet-Konsole geht es nicht so gut.

Gerade mal drei Wii-U-Titel aus dem Hause EA haben es in das N-ZONE-Testlabor geschafft. Spitzenreiter ist mit sehr guten 86 % das Sci-Fi-Rollenspiel *Mass Effect 3*.

An zweiter Stelle im EA-Line-up: *Need for Speed: Most Wanted* mit einer Wertung von 85 %. Seitdem herrscht seitens EA Funkstille im Bezug auf die Wii U.

IDEE #1: MACHT UNS DEN SEGA!

Sonic war einst Marios direkter Konkurrent im Rennen um die beste Heimkonsole! Trotz klarer Geschwindigkeitsvorteile verlor Segas Igel damals den Spurt gegen den Klempner.

Der Vorschlag: Wenn es mit der Hardware nicht so recht klappt, warum sich dann nicht einfach an Sega orientieren und Nintendo in einen Third-Party-Hersteller umstrukturieren? Die Leute wollen ja offenbar gerne Mario, Zelda und Metroid zocken, nur halt nicht unbedingt auf der Wii U. Warum nicht die hauseigenen Games auf Xbox und Playstation anbieten?

N-ZONE meint: Ganz bestimmt nicht! Nintendos Marken sind einzigartig und das wichtigste Firmenkapital – Mario ist und bleibt wohl die berühmteste Videospielfigur aller Zeiten! Einen solchen Vorteil einfach nur für eine schnelle Rettung der aktuellen Bilanzen zu opfern, wäre ungefähr so, als betanke man ein Mofa mit flüssigem Gold, nur um schnell in die nächste Stadt fahren zu können. Nintendos exklusive Charaktere sind das Herzblut des Unternehmens und der wichtigste Grund für Käufer, die firmeneigene Hardware zu erstehen. So war es in der Vergangenheit immer, so wird es auch in der Zukunft wieder sein. In dieser Situation ist Geduld gefragt – Nintendo hat angesichts der eigenen prall gefüllten Kassen keinen Ausverkauf nötig.

1.000.000.000 Euro daneben

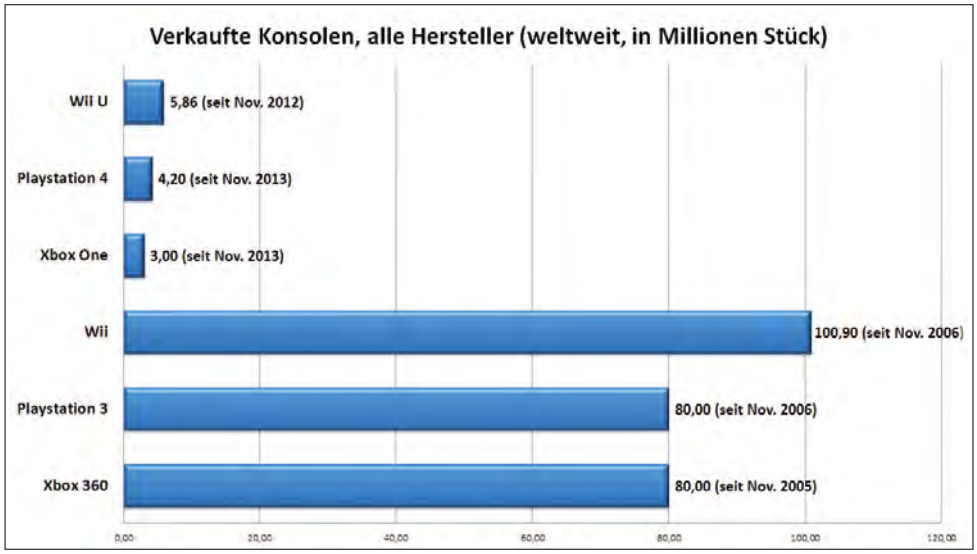
Statt des prognostizierten operativen Gewinns von knapp 725 Mio. Euro für das bis zum 31. März 2014 laufende Geschäftsjahr plant Nintendo nun mit einem Verlust von etwa 250 Mio. Euro. Also mal eben um eine knappe Milliarde verschätzt. Gleichzeitig justierte man die erwarteten Hardwareabsätze drastisch nach unten: Statt mit 18 Mio. verkauften 3DS rechnet Nintendo nur noch mit 13,5 Mio. Handhelds. Doch das Problemkind und der Grund für den wegbrechenden Gewinn ist die Wii U – hier wandern bis nächsten März laut der firmeneigenen Prognose statt der gewünschten neun Millionen Konsolen bestenfalls 2,8 Mio. Wii Us weltweit über die Ladentische. Infolge dieser dramatischen Korrekturen brach Nintendos Aktienkurs ein – um eben die angesprochenen 890 Millionen Euro. Nintendo steckt in einer Krise – es wird Zeit, dass wir uns die Gründe dafür ansehen, einen Blick in die Zukunft von Marios Mutterkonzern wagen und mögliche Lösungen überdenken – vier der von besorgten Fans am meisten genannten Lösungsideen arbeiten wir in unseren Kästen auf!

„Will nicht“ mal zwei

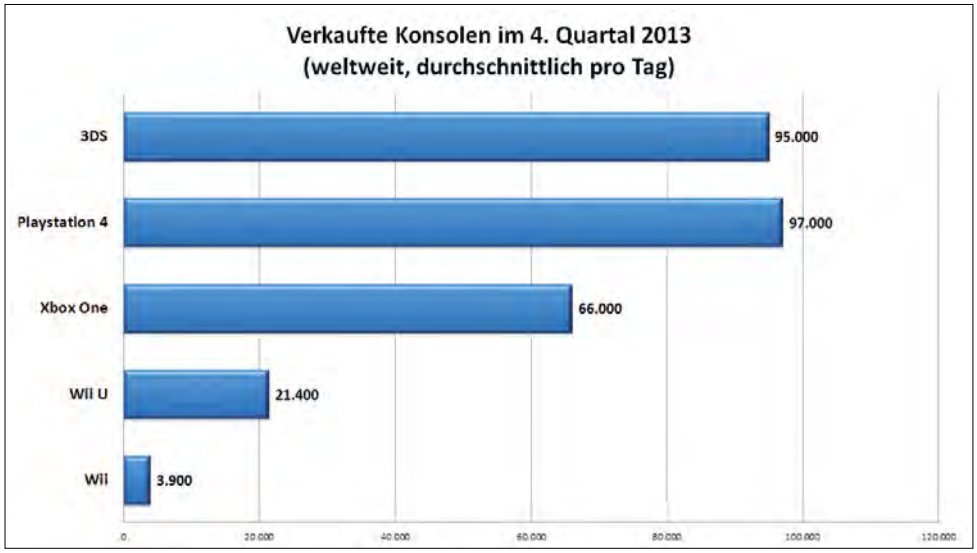
Die aktuellen Probleme der Wii U lassen sich eigentlich auf vier einzelne Faktoren reduzieren. Erstens: ein Teufelskreis aus mangelnder Nutzerbasis und geringem Interesse durch Third-Party-Videospielproduzenten. Zweitens: der starke Fokus auf das Gamepad als Alleinstellungsmerkmal neben der Konsolen-Konkurrenz. Drittens: eine fehlende Evolution der Wii-Konsolenserie, der sich ehemalige Wii-Spieler hätten anschließen können. Und viertens: schlicht und ergreifend schlechte PR. Weil das alles nach kompliziertem Betriebswirtschafts-Blabla klingt, dröseln wir die einzelnen Verkaufs-Streikposten gerne für euch auf. Widmen wir uns zunächst dem ersten Punkt, dem Teufelskreis aus einer mangelnden Nutzerbasis und dem daraus resultierenden Mangel an Third-Party-Produkten. Kurzum: Ohne breite Käuferschicht haben Videospielproduzenten nur geringes Interesse an einer Plattform und ohne ein breites Angebot von Videospielen gibt es vonseiten der Kunden nur geringes Interesse am Erwerb einer Konsole.

Fressfeinde im Spielregal

Das Problem: Die Wii U hat im Moment verglichen mit ihren direkten Mitbewerbern eine verdammt dünne Kundenbasis. Zum Ende des Jahres 2013 kam Nintendos aktuelles Flaggschiff auf gerade mal 5,86 Millionen verkaufte Konsolen weltweit. Verglichen mit den aktuell jeweils etwas über 80 Millionen an den Mann gebrachten PS3- und Xbox-Konsolen und den über 100 Millionen abgesetzten Wii-Systemen ist die Wii U damit ein verdammt kleiner Guppy in einem hart umkämpften Teich. Noch unangenehmer: Mit der Playstation 4 und der Xbox One sind gerade zwei neue Raubfische ins Wasser gespült worden, die ihre Premiere nun mit einer erbarmungslosen Fresstour feiern – von Sonys neuster Konsole wurden bis Ende 2013 knapp 4,2 Millionen Exemplare abgesetzt, bei mehr verfügbaren Systemen hätte man wohl bereits jetzt die Wii U überholt; die Xbox One mit ihren etwas über drei Millionen verkauften Exemplaren gibt ebenfalls richtig Gas! Dabei darf man nicht vergessen, dass die PS4 diese Zahl innerhalb von 44 Tagen erreicht hat, die Xbox One hat für ihre Marge 46 Tage gebraucht. Die Wii U steht dagegen schon seit 13 Monaten (!) im Regal. Offensichtlich herrscht bei Videospiel-Fans nach wie vor kein großer Bedarf an Nintendo-Hardware. Für Third-Party-Publisher großer Titel bringt das eine Menge Schwierigkeiten mit sich – da die Produktion umfangreicher Edelspiele locker zweistellige Millionenbeträge im oberen Bereich verschlingen kann, müssen



Kurios: Nintendo hält in beiden Konsolengenerationen den Spitzenplatz. Trotzdem steckt der Konzern in einer kleinen Krise.



Trotz Wii-U-Abwärtskompatibilität verkaufte Nintendo im 4. Quartal 2013 neben 21.400 Wii Us auch noch 3.900 Wiis.

möglichst viele potenzielle Kunden angesprochen werden, um die investierte Kohle wieder reinzubekommen. Ein Beispiel: Als Electronic Arts den PS3-/Xbox-Action-Shocker *Dead Space 3* auf die Beine gestellt hat, verkündete der Publisher, dass sich das Spiel mindestens fünf Millionen Mal verkaufen sollte, um rentabel zu sein. Um ein Projekt wie *Dead Space 3* auf Nintendos Heim- und Hofkonsole stemmen zu können, müssten also fast alle gegenwärtigen Wii-U-Besitzer weltweit den Titel einkaufen – eine völlig utopische Vorstellung. Das Ende vom Lied: Echte Toptitel bekommt Nintendo im Moment bestenfalls im Zuge einer Multi-Plattform-Offensive wie bei *Assassin's Creed 4* oder demnächst *Watch Dogs* spendiert.

Er kam, sah, und ging wieder

Auch sonst demonstriert Ubisofts bisheriges Wii-U-Engagement die Erbarmungslosigkeit des Videospielmarkts: Mit *ZombiU* hatte die französische Softwareschmiede zum Stapellauf der Nintendo-Konsole einen ebenso exklusiven wie vielversprechenden Starttitel im Aufgebot. Dieser hat sich leider nicht nur derart schlecht verkauft, dass Ubisoft einen möglichen Nachfolger zur innovativen Zombiehatz ausschloss, das Verkaufsergebnis hatte auch Einfluss auf die weitere Geschäftsplanung des Weltklasse-Entwicklers. Das grandiose Jump & Run *Rayman Legends* etwa sollte zunächst exklusiv für die Wii U erscheinen – doch aufgrund der bisherigen Erfahrungen entschloss sich Ubisoft nicht nur dazu, *Rayman Legends* zu einem Multiplattform-Titel zu machen, der Publisher verschob im Zuge dieser Entscheidung auch gleich noch den Releasetermin der Wii-U-Version um neun Monate – obwohl die Nintendo-Fassung schon fertig gewesen sein soll. Bei Electronic Arts hat man ebenfalls Probleme mit Nintendos aktuellem Firmenkonzept – vor allem über die sehr dürftigen Onlinefähigkeiten der Wii U ist man in Redwood City nicht sehr glücklich, benötigen doch etliche der EA-Games eine hervorragende Internet-Infrastruktur. Das jüngste Opfer der schwachen Wii-U-Präsenz kommt aus dem Hause Warner Bros: Für die Nintendo-Konsole wird es keine digitalen Zusatzinhalte zu *Batman: Arkham Origins* geben.

Zwei Hände voll Probleme

Größter Segen und schlimmster Fluch der Wii U zugleich: Das Touchscreen-Gamepad. Theoretisch könnte der kleine TV in euren Händen hochkreative neue Spielideen anbieten (und tut das in von Nintendo höchstselbst produzierten Titeln auch), für die meisten Third-Party-Entwickler ist dasselbe Gamepad in der Praxis aber vor allem eine massive Einstiegshürde beim Design und der Programmierung von Wii-U-Spielinhalten. Eine umfangreiche Unterstützungsbildschirm-Funktion für Karten oder Infomaterial aus dem laufenden Gameplay wie beispielsweise bei *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* ist da schon aller Ehren wert!

Ohne Gamepad keine Wii U

Die meisten Publisher übergehen gerade bei Multiplattform-Titeln das Gamepad lieber komplett oder gönnen ihm nur eine unnötige bis nervige Alibi-Zusatzfunktion – und beschwören damit ein erhebliches Problem für die Wii U herauf! Denn wenn man Big Ns Spaß-Tablet seines innovativsten und einzigartigen Features beraubt, bleibt unterm Strich nur noch eine etwas schwächere PS3/Xbox 360 übrig – warum dann nicht gleich zum Spiel für die Sony- oder Microsoft-Alternative greifen? Zumal diese Konsolen auch noch über umfangreiche Multimediafunktionen und eine wesentlich besser entwickelte Anbindung ans Internet verfügen. Und weil das Wii-U-Gamepad mit seiner geringen Akkulaufzeit, der

IDEE #2: SCHICKT NINTENDO ZUM EINKAUFEN!

Nintendo hockt auf einem ganzen Batzen Geld – was ihnen dagegen fehlt, ist Zeit. Die Wii U muss sich selbst aus der Misere stemmen – da liegt die Lösung doch nahe, oder?

Der Vorschlag: Wenn Nintendo so gut gefüllte Bankkonten hat und aktuell ein Mangel an Wii-U-Spielen herrscht, warum kaufen die Japaner sich dann nicht einfach ein großes oder ein paar kleine Entwicklerstudios dazu? Mehr Designer, mehr Ideen, mehr Zeit – das bedeutet mehr Games!

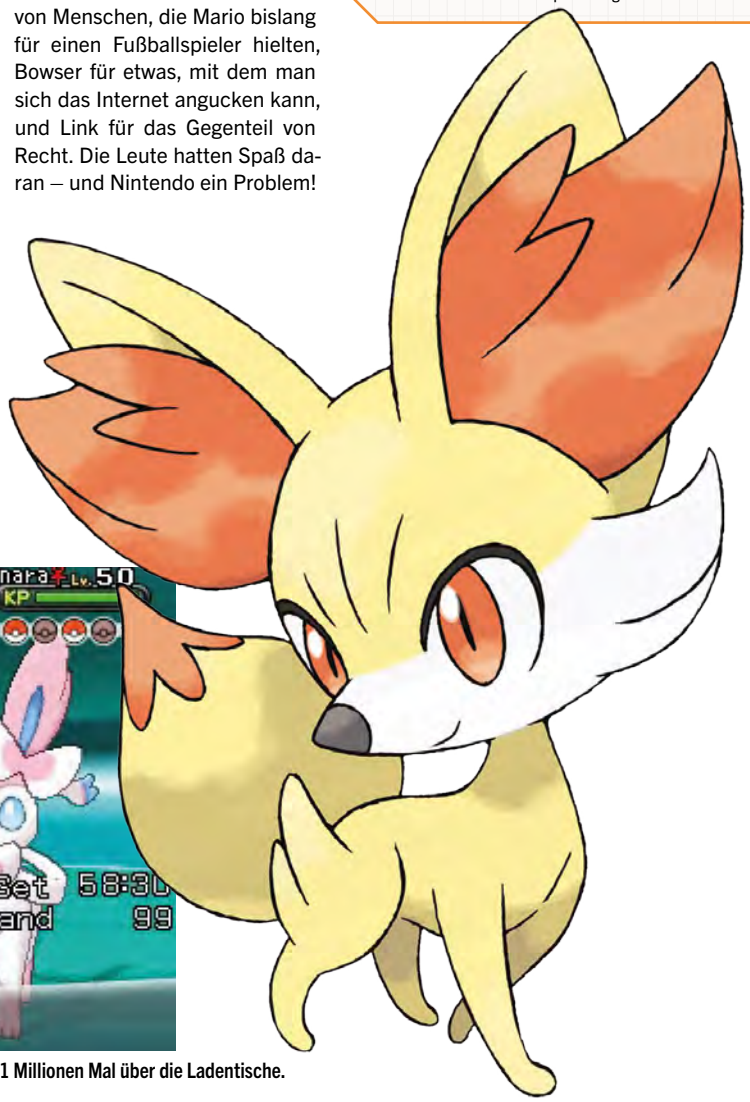
N-ZONE meint: Das bietet sich als Lösung des Problems natürlich an – und scheint auch gar nicht so weit hergeholt zu sein. Nintendo höchstpersönlich hat in Form des Firmenpräsidenten Satoru Iwata verlauten lassen, dass man Firmenfusionen und Zukäufe anderer Unternehmen ins Nintendo-Portfolio prüft. Stellt euch nur mal vor, die Kollegen aus Fernost gönnen sich zum Beispiel eine Softwareschmiede wie 2K Games oder einen ähnlich dicken Fisch und lassen dort in Zukunft ausschließlich Wii-U-Titel produzieren! Besonders gespannt darf man hier im Hinblick auf *Bayonetta 2* sein – dessen Verkaufszahlen könnten viele Rückschlüsse auf die Existenzberechtigung von Hardcore-Games für ältere Zocker exklusiv auf der Wii U zulassen. Dieser Hexentanz wird ein ganz wichtiger Orientierungspunkt zur aktuellen Lage.

Auf ihm ruhen Nintendos Hoffnungen für 2014: *Mario Kart 8* muss diesen Mai endlich die Wii-U-Kohlen aus dem Feuer holen!

fehlenden Multi-Pad-Unterstützung bei Mehrspieler-Titeln und der geringen Streaming-Reichweite zur eigentlichen Konsole auch noch ein technisches Upgrade vertragen könnte, gehen einem Käufer bei all der Hardware-Auswahl allmählich die Anreize für eine Wii U aus.

Revolution ohne Evolution

Herzlich willkommen beim dritten von Nintendos Grummel-Gründen und einem leider ebenfalls hausgemachten Problem für die Wii U: der fehlenden Evolution des Konsolen-Geschäftsmodells. Als Nintendo im Dezember 2006 mutigen Schrittes mit der Wii auf den Markt trat, belächelte so mancher Analyst das Vorhaben der Japaner: Man versagte sich dem HD-Trend, suchte nicht die Konfrontation mit den Hardware-Brocken aus dem Hause Microsoft und Sony. Stattdessen wollte Nintendo mit der Wii einen bisher noch völlig brachliegenden Videospielmarkt erschließen, ganz neue Käufer für eine Konsole begeistern und mit einer einzigen, grandiosen Innovation – der Bewegungssteuerung – die Menschen ein Hobby ganz neu entdecken oder ganz neu erleben lassen. „Blue-Ocean-Strategie“ nennt das der Betriebswirt, also das Fischen in einem unverbrauchten, frischen Meer voller vielversprechender Angelgründe – und Nintendos Beutezug ging voll auf! Über 100 Millionen Wiis verkaufte der Elektronikkonzern bis heute weltweit, machte das Spielen zu einer frischen, fordernden Ganzkörper-Erfahrung und brachte die Konsole dadurch in Kindergärten, Fitnesscenter, Seniorenheime. Und vor allem auch in die Wohnzimmer von Menschen, die Mario bislang für einen Fußballspieler hielten, Bowser für etwas, mit dem man sich das Internet angucken kann, und Link für das Gegenteil von Recht. Die Leute hatten Spaß daran – und Nintendo ein Problem!



Das hat sich rentiert: *Pokémon X* und *Y* gingen zusammen weltweit unglaubliche 11,61 Millionen Mal über die Ladentische.

MEINUNG
Viktor Eippert

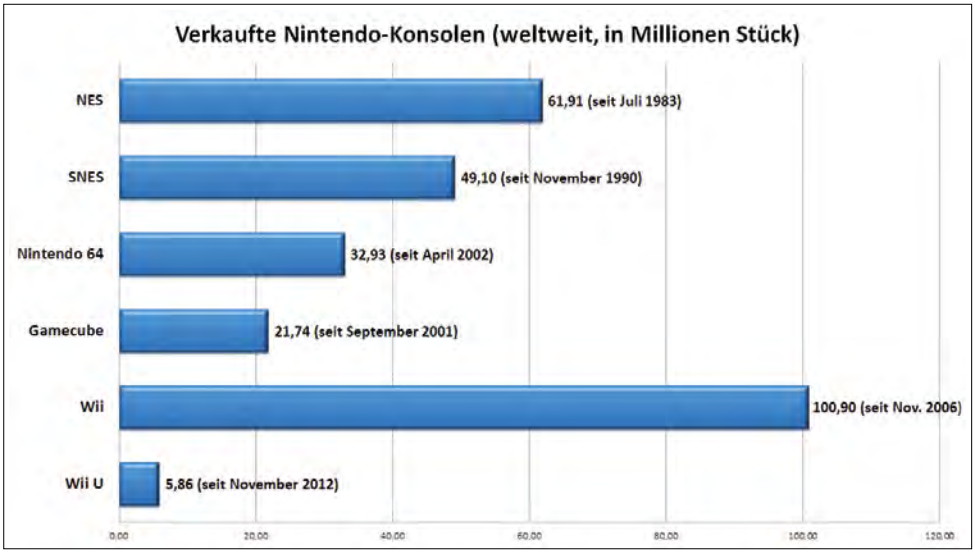
„Keine Frage, Nintendo hat sich mit der Wii U leider öfters in die Nesseln gesetzt.“

Viele zum Launch versprochene Spiele wurden verschoben, der zur Wii sehr ähnliche Name grenzt die Wii U nicht stark genug als vollwertige neue Konsole ab und im Digital- und Onlinebereich hinkt Big N sträflich hinterher. Doch gleichzeitig schätze ich Nintendos traditionelle Herangehensweise sehr, wenn es um Themen wie DLCs oder Free2Play geht. Statt immer nur auf schnelles Geld aus zu sein, liegt Nintendo in erster Linie der Spielspaß am Herzen. Was der Wii U fehlt, sind Spiele, die das größte Verkaufsargument der Wii U in den Vordergrund stellen: das Gamepad. Selbst *Super Mario 3D World* – Nintendos wichtigster Titel 2013 – hat die Sonderfunktionen des Gamepads nur sehr vereinzelt genutzt. Und was ich gar nicht verstehe: Warum sichert sich Nintendo keine Strategie-Spiele für die Wii U? Dieses Genre ist auf Heimkonsolen sträflich unterbesetzt, was Nintendo mit der Wii U eigentlich super in die Hände spielt. Zumal Taktik-Brocken wie *XCOM: Enemy Within* ideal für das Gamepad wären. Überhaupt sollte Iwata-san darüber nachdenken, sich breiter aufzustellen, und stärker auf westliche Entwicklerstudios setzen. Das würde für wertvolle neue Impulse sorgen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nintendo liegt nicht am Boden, sondern strauchelt nur. Keine Panik!“

Kaum ein Tag ohne Hiobsbotschaft: Die Verkaufszahlen von Wii U und 3DS liegen millionenfach unter den gesteckten Zielen. DLCs und ganze Spiele von Drittherstellern erscheinen gar nicht erst für die Nintendo-Konsole. Und über allem schwebt die drohende Gefahr der Smartphones und Tablets, die auch den Handheld-Sektor sukzessive aufzufressen drohen. Allerdings: Die Situation ist beileibe nicht so düster, wie sie wirkt. Wie oft wurde das Ende von Nintendo durch selbsternannte Experten schon heraufbeschworen? Sei es nach dem N64-Misserfolg, aufgrund der schwachen Gamecube-Verkaufszahlen oder ob der ausbleibenden Drittherstellter-Unterstützung für die Wii. Und siehe da, der Totgesagte ist nach wie vor putzmunter. Ohne Frage, die Wii-U-Verkäufe bereiten dem Konzern Kopfschmerzen. Er hat aber so große finanzielle Rücklagen, dass er etwaige Verluste noch lange Zeit verschmerzen kann. Zudem verkauft sich der 3DS zwar nicht ganz so häufig wie der Vorgänger, ist für sich genommen aber immer noch ein gewaltiger Erfolg, der den Smartphones Paroli bietet. Zusammengefasst: Um Nintendos Zukunft mache ich mir überhaupt keine Sorgen.



Wir wünschen dem Wii-U-Balken eine rasche Vergrößerung! Interessant: Nintendo hat mehr NES- als SNES-Konsolen verkauft.

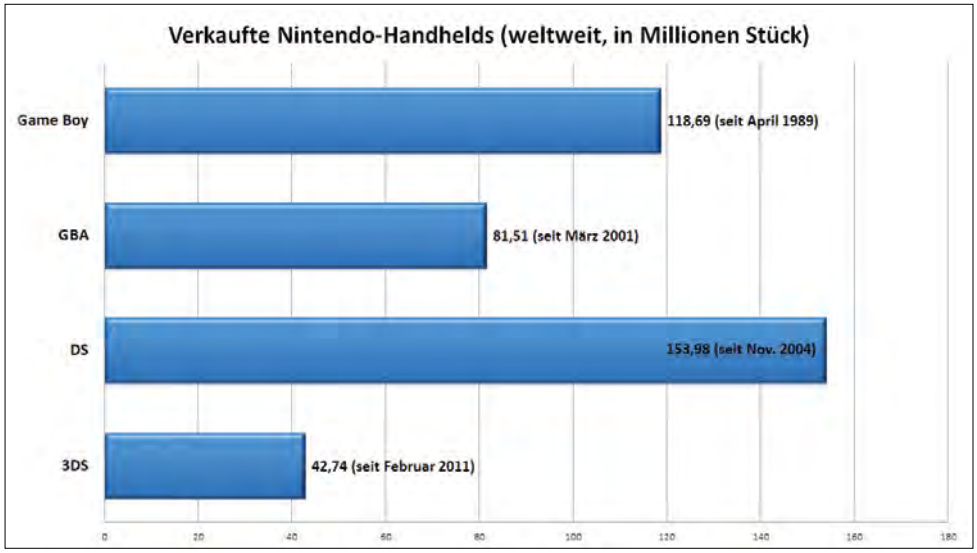
Denn der absolute Großteil dieser Käufer unterscheidet sich bis heute durch einen kleinen, aber verdammt wichtigen Faktor von den klassischen Videospielfans: Man kann sie nicht durch technischen Fortschritt erreichen. Der typische Xbox-, PC- oder Playstation-Besitzer ist von Natur aus technikaffin. Ihm sind großartige Grafik wichtig, Leistungsverbesserungen an seinem Spielsystem, kristallklarer Surround-Sound sowie ein echtes Multimedia-Monstrum im Zentrum seines Wohnzimmers. Das führt praktisch automatisch zu einem Wunsch nach technischer Evolution, nach der immer neuen Hardware, den immer stärkeren Grafikkarten, den immer besseren Konsolen-Neuauflagen.

Die Alte hat’s noch drauf

Doch der typische Wii-Spieler ist hier völlig anders – er interessiert sich kaum für bärenstarke Technik, darum ist er ja überhaupt erst zu einem Wii-Spieler geworden. Er hat sich bereits einmal gegen das Draufschaufeln von immer mehr Polygonen, immer ausschweifenderen Rendergrafiken und immer stärkerer CPUs entschieden. Er will einfach gestaltete Spiele, den Spaß an der Bewegung, das Casual-Daddeln. Er braucht keine technischen Updates. Er will keine technischen Updates. Wie erreicht man ihn also mit technischen Updates? Antwort: gar nicht! Die Wii bietet ihm bereits all das, was er sich wünscht. Er hat die Wii U – in ihrer aktuellen Form eben ein Hardware-Update der Wii – schlicht nicht nötig und gibt dafür auch kein Geld aus. Womöglich niemals. Der blaue Ozean ist leergefischt – was bleibt, ist nur noch Wasser auf die Mühlen derer, die Nintendo während der Konzeption der Wii U zu einem deutlich stärkeren Technikfokus geraten hatten. Denn so hätte man all die Spieler mit ins Boot holen können, die sich seit dem Wii-Stapellauf dank Nintendos Vorgänger-Konsole vom Casual-Gamer zum Core-Gamer gewandelt haben, während man ihnen gleichzeitig weiterhin vertraute Charaktere, Marken und Spiel-

Der Speedrun-Remix *New Super Luigi U* schafft 1,51 Millionen Verkäufe. *New Super Marios Bros. U* sogar 1,74 Millionen.

serien zu präsentieren imstande gewesen wäre. Die Wii U hat die Wii nicht weiterentwickelt. Sie hat vielmehr dasselbe Konzept aufgegriffen, dem sich Nintendo bereits vor acht Jahren verschrieben und das man höchstpersönlich marktsättigend bedient hat. Neu dazugekommen sind lediglich ein paar mehr PS, ein HDMI-Sportauspuff und ein Tuning-Lenkrad mit (zu) optionalem Touchscreen-Armaturenbrett. Doch für jemanden, der sich ganz bewusst für das gemütliche Cruisen bei 30 Sachen entscheidet, sind mehr PS zum Befahren derselben, wohlig-vertrauten Strecke einfach kein zündendes Argument. So läuft das Konzept der Wii U schnell ins Leere.



Nichts Neues aus der Handheld-Sparte: Nintendos portable Spaßmacher sind und bleiben absolute Erfolgsgaranten.

Wiissverständnis

Und damit fahren wir den vierten Punkt in unserer Kritikliste auf: die missverständliche Kommunikation der Wii U. Unter den Wii-Käufern tummeln sich viele stolze Besitzer der Kreativkonsole, die ihre Wii zwar sehr gern haben, den Videospielmarkt selbst aber – wie gesagt – nicht intensiv im Blick behalten. Und hier gibt es ein enormes Gefahrenpotenzial, dem Nintendos PR zum Start der neuen Konsole vielleicht nicht genug Aufmerksamkeit geschenkt hat: Wer frische Informationen aus der Games-Industrie nur am Rande verfolgt, für den klingt „Wii U“ zwischen Produkten wie „Wii Play“, „Wii Fit“, „Wii Sports“ oder „Wiimote“ einfach nur nach einem Update für die alte Wii! Irgendein Add-on oder Zubehörteil eben – dass es sich dabei tatsächlich um eine komplett neue Konsole handelt, muss man erst gesagt bekommen! Und offenbar besteht hier noch Gesprächsbedarf zwischen Nintendo und seinen potenziellen Kunden, wenn man nach den bei uns in der N-ZONE auflaufenden Leserbriefen geht. Nachrichten mit Inhalten wie „Warum funktioniert *Super Mario 3D World* nicht auf meiner Wii?“ oder „Warum ist das Wii-U-Add-on so teuer? Da kann ich ja gleich eine neue Konsole kaufen!“ erreichen unsere Redaktion bis heute. Wir tun zwar unser Bestes, um möglichst viele Missverständnisse aufzuklären, doch gerade die Spieler, die sich relativ wenig für die Gaming-Branche interessieren, gönnen sich selten eine Videospiel-Fachzeitschrift. Hier ist eindeutig Nintendos Werbe-Abteilung gefragt!

IDEE #3: SAYONARA, MISTER IWATA!

Wenn die Geschäfte in einer Firma nicht richtig laufen, ist das eine Frage des Managements, nicht wahr? Vielleicht ist die Lösung des Problems einfach ein Personalwechsel?

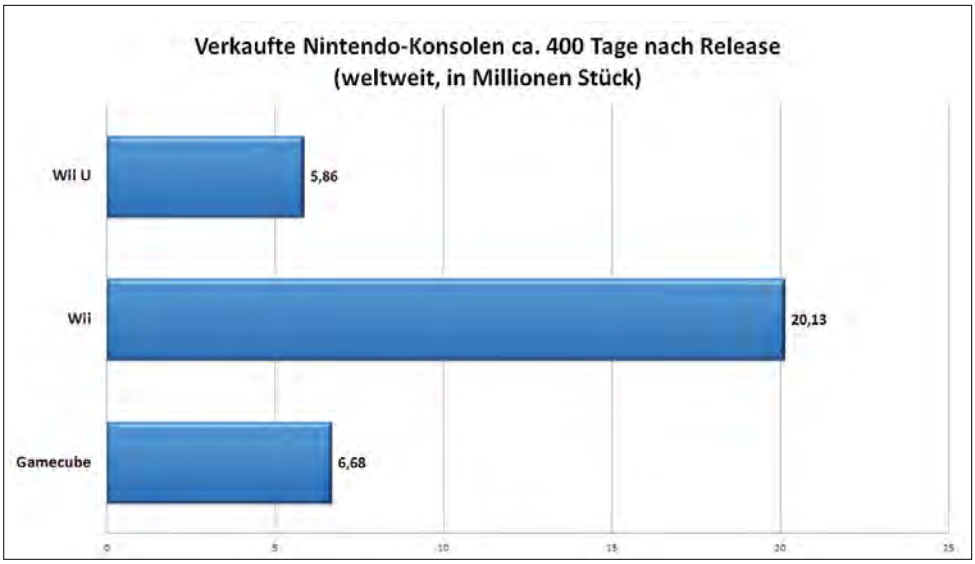
Der Vorschlag: Nintendo könnte darüber nachdenken, sich von seinem jetzigen Präsidenten zu trennen. Immerhin hatte Herr Iwata genug Zeit, um die Wii U auf Kurs zu bringen – vielleicht sollte er den Chefposten einem Nachfolger mit anderen Ideen überlassen!

N-ZONE meint: Wie wäre es mit „Nein“? Satoru Iwata ist der Firmenpräsident, unter dem Nintendo mit der Wii und dem DS seine größten kommerziellen Erfolge gefeiert hat. Satoru Iwata ist es zu verdanken, dass Nintendo heute mit über vier Milliarden Euro an flüssigem Kapital dasteht. Andere Manager hätten da zu arroganten Höhenflügen angesetzt, doch Satoru Iwata präsentiert bis heute auf charmant-höfliche Weise Millionen von Nintendo-Fans höchstpersönlich frische News. Satoru Iwata, der (bereits um zweiten Mal) freiwillig auf die Hälfte seines Gehalts verzichtet, um sich für die aktuelle Schieflage Nintendos zu entschuldigen – und gleichzeitig pragmatisch-kompetent nach Lösungen sucht. Wer so viel geleistet hat, wer so viel Mut zu neuen Ideen hat, der darf sich auch ein paar schlechte Zeiten erlauben.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In meinen Augen begann der Abwärtstrend bereits mit der Einführung der Wii."

So schön innovativ die Bewegungssteuerung auch war: Sie führte sowohl bei den Profis, die sich schnell nach normalen Eingabegeräten sehnten, als auch bei den Casual-Neueinsteigern, ohnehin nur Besitzer von einer Handvoll Party-Games, schnell zur Ernüchterung. Auch das mangelhafte Marketing für die Wii U und die unklare Kennzeichnung als Konsolen-Nachfolger hatten sicher Einfluss auf Nintendos gegenwärtige Lage. In erster Linie sehe ich das Problem allerdings bei den Spielern selbst. Viele sind, aus welch unerfindlichen Gründen auch immer, nicht mehr bereit dazu, bunte und kindliche Grafik in Kauf zu nehmen, sondern setzen auf realistische Technik. Und vor allem Letztere war bei Nintendos Hardware einfach nie in dem Ausmaße möglich, wie es bei der Konkurrenz der Fall ist. *Call of Duty* oder *FIFA 14* auf Wii U? Das ist für viele standardmäßig einfach undenkbar, denn „richtige" Games spielt man doch auf der Xbox One! Doch mal fernab typischer Next-Gen-Geschmäcker: Es müssen nicht immer die detailliertesten Texturen und das drölfte Online-Feature sein. Ein gutes Spieldesign, welches auch auf schwächeren Plattformen möglich ist, braucht keine State-of-the-Art-Grafik.



Knapp 400 Tage nach der Erstveröffentlichung hatte die Wii bereits über 20 Millionen Einheiten abgesetzt. Da hält die Wii U nicht mit.

Münz-Milliardär

So, jetzt aber genug mit den schlechten Nachrichten! Wie kommt Nintendo aus der Misere wieder raus? Zunächst mal müssen wir uns um die Kollegen aus Japan keine Sorgen machen – Nintendo ist ein außerordentlich solventes Unternehmen mit aktuell 4,07 Milliarden Euro allein in Form von flüssigem (!) Kapital auf dem Konto. Die 250 Millionen Euro Verlust bezahlen die Japaner also zwar nicht gerade aus der Portokasse, zur Bank rennen muss Herr Iwata aber wohl kaum. Nintendo ist nicht ansatzweise in seiner Existenz bedroht – es geht allein um das Anknüpfen an vergangene Erfolge. Daher hat Nintendo für 2014 einige Pläne geschmiedet! Erstens: die Spiele. Kein anderer Titel wird für Big N im laufenden Jahr derart wichtig wie *Mario Kart 8*. Aufgrund seiner enormen Popularität könnte der Fun-Racer-Gott der Wii U einen gehörigen Verkaufsboost bescheren! Dasselbe gilt für *Smash Bros.* für die Wii U – auch dieser Hammertitel ist für 2014 geplant, hat aber (anders als *Mario Kart* mit dem Mai) noch keinen Releasetermin. Zweitens: Das Wii-U-Gamepad soll ein wertvolleres Gameplay-Element werden. Es müssen mehr und sinnvollere Optionen für den Tablet-Controller her, außerdem muss seine Firmware verbessert und vor allem schneller werden – sodass er möglichst zügig unabhängig von einem TV-Bildschirm agieren kann. Dieses Quick-Start-Update ist für den kommenden Sommer geplant. Auch über die aktuelle Preispolitik denkt Nintendo im Augenblick nach – hauptsächlich beim Thema Spiele, aber wohl auch bei der Konsole selbst. Das muss nicht unbedingt eine günstigere Wii U bedeuten, ein mögliches Rabattsystem für treue Kunden, die viele Spiele im Jahr kaufen, liegt aber ebenfalls auf dem Tisch.

Geh mal einer ans Telefon!

Drittens: das Thema Smartphones. Nintendo möchte die eigene Firmenpräsenz auf moderne Mobiltelefone und Tablets erweitern, beispielsweise durch die Integration des Nintendo Networks auf solche Systeme. So sollen Kunden auf den beliebten Geräten konstant angesprochen, mit Neuigkeiten versorgt und die Bindung an die Nintendo-Hardware

Da hat Link gut lachen: *The Wind Waker HD* segelte 1,15 Millionen verkauften Exemplaren entgegen.

IDEE #4: EIN PIKACHU ZUM MITNEHMEN, BITTE!

Ist die Wii U mit ihren innovativen Gameplay-Elementen tatsächlich schon am Ende? Gibt es nicht noch mehr einzigartige Hardware-Features, die ausgereizt werden könnten?

Der Vorschlag: Nintendo sollte die Near-Field-Communication-Fähigkeiten des Gamepads nutzen, um die Wii U zu einem noch einzigartigeren Spielsystem zu machen. So könnten reale Spielzeuge und Games kombiniert werden. *Pokémon Rumble U* hat es doch schon vorgemacht, geht denn da nicht noch mehr?

N-ZONE meint: Auf jeden Fall! Stellt euch einmal vor, Nintendo schließt sich mit einem großen Spielzeughersteller zusammen und bringt eine eigene *Skylanders*-Variante auf den Markt, also ein Spiel, das echte Sammelfiguren mit virtuellen Softwarewelten kombiniert. Und stellt euch dann weiter vor, Nintendo nutzt zur Umsetzung dieser Idee die eigene *Pokémon*-Serie! Pikachu, Lucario und Mewtu für eure Hosentaschen – das Ding dürfte so viel Kohle ausspucken, dass die Deutsche Bundesbank bei der Produktion von Bargeld hinter der Wii U hierzulande nur noch den zweiten Platz belegt. Auch ein Sammelkartenspiel im Stile eines *Magic: The Gathering* oder (man glaubt es kaum) eine Neuauflage der hauseigenen *Pokémon*-Variante wäre möglich.

gestärkt werden. Explizit nicht geplant sind dagegen Nintendo-Spiele für Android oder iOS! Was sich der japanische Kultkonzern dagegen durchaus vorstellen kann, ist, viertens, eine umfangreichere Lizenzierung der eigenen Charaktere, zum Beispiel an andere Videospielentwickler. Diese Tendenz sehen wir ja heute bereits mit *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen* (entwickelt von Sega) oder *Hyrule Warriors* (als Koproduktion zusammen mit Tecmo Koei). Um der aktuellen Spieleflaute kurzfristig Herr zu werden, hat Nintendo ebenfalls eine Idee, nämlich fünftens: Spiele aus der DS-Virtual-Console erscheinen in Zukunft auch für die Wii U. Kein blöder Einfall, hier tummeln sich einige echte, moderne Toptitel – und wären wohl schnell verfügbar. Zu Punkt Nummer sechs gibt es noch relativ dünne Infos: Nintendo hat offenbar vor, das Thema Gesundheit und Lebensqualität seiner Kunden näher in den Entwicklungsfokus zu rücken – vielleicht ja mit Fitnessprogrammen, Lernspielen und ähnlichen Alltagshelfern. Dazu gesellt sich ein von Nintendo ebenfalls noch ziemlich rudimentär angekündigtes System zum Ablesen eurer Kreislaufdaten. Worum immer es sich dabei auch handeln wird, es soll explizit nicht am Körper getragen werden – und euch daher auch nicht stören. Bleibt eigentlich fast nur irgendeine Form von Software zur Kontrolle der eignen Biowerte? Hmmm … wir bleiben dran!

Reckt das Kinn hoch!

Angesichts der aktuellen Lage ist es verständlich, dass man als Nintendo-Fan im Moment nicht unbedingt glücklich ist, vielleicht sogar Sorge um seine Lieblingsfirma hat. Zum Schluss möchten wir euch daher noch Folgendes mit auf den Weg geben: Es gehört nun mal zur Innovationsbereitschaft, dass man mit ihr hin und wieder so richtig auf die Schnauze fliegt. Aber selbst auf dem Bauch liegend kann Nintendo dann erfahrungsgemäß immer noch ein paar Meter weiter bis hin zur nächsten richtig guten Idee kriechen, als andere Harwarehersteller es mit ihrem gewohnten, aber mutlosen Treten auf der Stelle schaffen. So enttäuschend die momentane Verkaufssituation der Wii U auch sein mag, versucht trotzdem, euch ein wenig über sie zu freuen – sie ist der Beweis für den Mut Nintendos zu neuen Ideen in einem Markt, der mit Milliarden jongliert.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Uwe Hönig

„Nintendo begleitet mich bereits mein ganzes Leben lang. Das soll auch so bleiben!“

Wenn man genau hinschaut, sind die aktuellen Probleme des Unternehmens glücklicherweise nicht ganz so schlimm. Ja klar, im Bereich der Heimkonsolen muss sich Nintendo in dieser Runde wahrscheinlich geschlagen geben, denn ich glaube, dass die Wii U in den nächsten zwei Jahren gegenüber der Playstation 4 und der Xbox One noch weiter ins Hintertreffen geraten wird. Dafür hat sich Nintendo im Handheld-Sektor blendend platziert und steht mit den DS- und 3DS-Konsolenfamilien unangefochten an der Spitze des Markts. In puncto Wii U wurden lediglich Fehler bei der rechtzeitigen Bereitstellung einer größeren Anzahl Triple-A-Spiele gemacht. Nintendo hätte den deutlichen zeitlichen Vorsprung gegenüber den Konkurrenten Sony und Microsoft viel besser nutzen müssen. Mit einer höheren Anzahl erhältlicher Games hätten sich die Wii-U-Verkäufe sicherlich nicht so negativ entwickelt. Wichtig ist also für die Zukunft, die eigenen Entwicklerstudios gewaltig zu stärken und gegebenenfalls mit neuem Personal aufzustocken, damit Nintendo bei der nächsten Konsolengeneration gleich mit einer größeren Anzahl von Spielen mitmischen kann. Dann sollte es wieder klappen!

Ob sich Nintendo dieses Jahr mit dem neusten *Smash Bros.* von selbst aus der Misere kämpfen kann? Ring frei, 2014!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

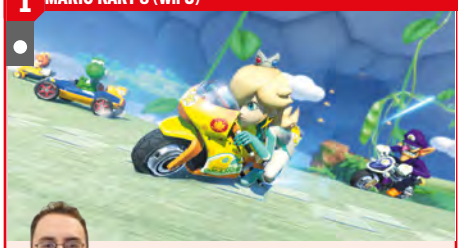
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2014

Endlich! Nintendo hat endlich neue Infos zum Veröffentlichungstermin von *Mario Kart 8* preisgegeben. Demnach geht es im Mai mit Mario, Luigi, Bowser und Konsorten wieder auf die Rennstrecke. Zu *Mario Golf: World Tour* schweigt sich Big N aber weiterhin aus.

Wii U	Mario Kart 8	Mai 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2014	Sport

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)



Nur noch drei Monate, dann kann der Rennspaß endlich losgehen! Zur Einstimmung drehen wir bereits fleißig unsere Runden im Vorgänger auf 3DS.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Mai 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

↑

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up

3 YOSHI'S NEW ISLAND (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 14. März 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

●

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

5 BAYONETTA 2 (Wii U)

●

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

2 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 21. Februar 2014

Kurz vor Release ist die Vorfreude auf *Tropical Freeze* bei unseren Lesern natürlich besonders groß. Wie gut der Affenzirkus für Wii U geworden ist, erfahrt ihr in unserem großen Test ab Seite 42!

3 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Also eines muss man Nintendo lassen: Der Strom an Info-Häppchen zu *Super Smash Bros.* ist zwar recht dünn, dafür aber stetig. Kürzlich kündigte Nintendo an, dass der Pokémon-Kämpfer Lucario wieder mit an Bord ist. Ob Mewtu auch ein Comeback vergönnt sein wird?

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 YOSHI (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

So mögen wir das: Erst kündigte Nintendo Ende Januar den Releasetermin von *Yoshi's New Island* an und kurz darauf bekamen wir sogar die Gelegenheit, das neue 3DS-Abenteuer des grünen Dinos selbst zu spielen. Alle Infos und Eindrücke dazu lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 28.

3DS	Yoshi's New Island	14. März 2014	Jump & Run
Wii U	Yarn Yoshi	Nicht bekannt	Jump & Run

5 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

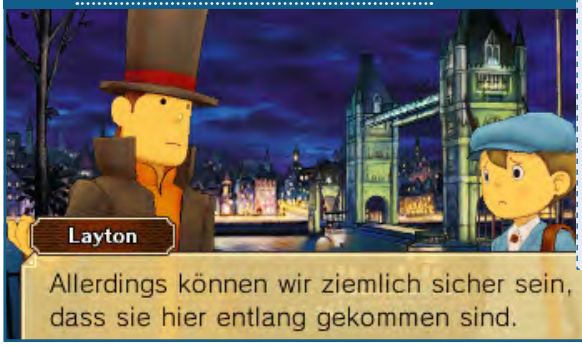
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2014

Um Link ist es 2014 bisher leider sehr still, doch das Interesse bei unseren Lesern ist dennoch ungebrochen groß. Vielleicht erfahren wir ja etwas in der nächsten Nintendo Direct?

Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	2014	Action

6 LAYTON VS ACE ATTORNEY (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 28. März 2014



Unsere liebe freie Autorin Stefanie Groß hatte tagelang ein dickes Grinsen auf den Lippen. Warum? Weil sie den spannenden Mix aus *Professor Layton und Phoenix Wright: Ace Attorney* ausführlich anspielen konnte. Alle Infos gibt's ab Seite 30.

7 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

8 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

9 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

10 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** Frühling 2014

Na na na na na na na – *Lego*-Batman! Der dunkle Ritter und Latex-Liebhaber erweist sich in *The Lego Movie Videogame* als ebenso liebenswert wie vertrottelt.

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Action Es hüpft und baut der Lego-Mann, wo Mario sonst nur hüpfen kann.

Wir stellen uns das Leben einer *Lego*-Figur nicht wirklich leicht vor. Als eines unter unzähligen, allesamt gleich aussehenden Gesichtern in einer durch und durch eckigen Welt ist es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis es zu einer Identitätskrise kommt. Emmet, der Protagonist von *The Lego Movie* sowie dem dazugehörigen Videospiel, hat insofern Glück: Er wird durch eine Verkettung von Zufällen zum Auserwählten auserkoren, dem es auferlegt ist, die Welt vor den Untaten des bösartigen Lord Business zu retten. Der hat nämlich einen zutiefst diabolischen Plan ausgeheckt: Mithilfe von Leim will er alle Bauklötze des *Lego*-Universums zusammenkleben und es auf diese Weise vernichten. Emmet kommt die Mammutaufgabe zu, dieses Vorhaben zu verhindern. Ob er es angesichts dieser Tatsache genießen kann, endlich einmal aus der Masse hervorzustechen, sei dahingestellt. Uns Spielern liefert *The Lego Movie Videogame* dafür aber die bisher wohl durchgeknallteste Story der *Lego*-Geschichte – und das will schon etwas heißen.

The Dork Knight

The Lego Movie Videogame wird der Handlung des Films aller Voraussicht nach recht stark folgen, aber auch die eine oder andere eigene Idee verwursten. Immerhin kann man den knapp 90 spielbaren Helden im Spiel viel mehr Aufmerksamkeit zukommen lassen als während der beschränkten Laufzeit eines Spielfilms. Die Figuren schaltet ihr zum einen automatisch frei, zum anderen, indem ihr spezielle Gegenstände in den Levels findet. Beim ersten Durchgang durch eine der 15 Welten seid ihr stets mit vorgegebenen Protagonisten unterwegs, beim zweiten Durchlauf könnt ihr frei aus den bereits entdeckten *Lego*-Männchen wählen. Der prominenteste Sidekick ist dabei ohne Frage Batman, dem sowohl im Film als auch im Spiel eine tragende Rolle zukom-

Was wäre ein *Lego*-Videospiel ohne Bauklötze, die ihr zu neuen Objekten zusammensetzen könnt? Warum diese hier grün leuchten, wissen wir jedoch noch nicht.

Außer der Prämisse ist über die Story des Spiels noch nicht viel bekannt. Sie wird sich jedoch stark am Film orientieren und somit ausgesprochen abgefahren daherkommen.

men wird. Im *Lego*-Universum erweist sich der dunkle Rächer jedoch als reichlich schusselig und generell weniger heldenhaft als in den Standard-Batman-Erzählungen.

Stein auf Stein

Die größte Neuerung gegenüber den bisherigen *Lego*-Spielen findet sich im Aufbau der Welt. Während bisher nur Teile der Levels aus den bunten Bauklötzen bestanden, ist in *The Lego Movie Videogame* wirklich jedes einzelne Element aus Lego-Steinen zusammengebaut. Wir sind gespannt, ob das bedeutet, dass wir auch alle Objekte in ihre Einzelteile zerlegen können, oder ob es sich dabei nur um ein grafisches Element handelt. Die Idee, riesige Hochhäuser auseinanderzunehmen und zu völlig neuen Gegenständen zu verwursten, gefällt uns zumindest ziemlich gut. Zudem würde sich das Spiel durch dieses Feature angenehm von den bisherigen Ablegern der Reihe abheben. Für diesen Umstand spricht die Unterscheidung zwischen Standard- und Meister-Figuren. Erstere sind bei der Erschaffung von Objekten eingeschränkt und müssen sich meistens an in den Levels versteckte Blaupausen halten. Die Meister-Bauer hingegen können frei erschaffen und – nach Auskunft der Entwickler – „unvorstellbare Sets und Kreationen" in die Landschaft setzen.

Das Kabinett an durchgeknallten *Lego*-Figuren wird in *The Lego Movie Videogame* auf die Spitze getrieben. Weiße Zauberer und rosa Kätzchen sind da noch vergleichsweise harmlos. Seht euch doch einmal die abgefahrenen Gesellen im Hintergrund an!

3DS-Sorgen

Noch nicht verraten wurde, ob es abseits der fünfzehn Levels auch eine Oberwelt geben wird. Nachdem dies in den *Lego*-Spielen der letzten Zeit aber immer der Fall war, rechnen wir auch in *The Lego Movie Videogame* mit einer mit Geheimnissen vollgestopften Hub-World. So oder so wird das Spiel aber wieder vor gut versteckten Items strotzen, mit denen ihr nicht nur Figuren, sondern auch praktische Cheats und andere Helferlein freischalten könnt. Zudem ist es so gut wie sicher, dass ihr das Abenteuer auch im Koop-Modus bestreiten könnt. Seit dem allerersten *Lego Star Wars*-Spiel gehört ein solcher Modus (einmal abgesehen von *Lego City Undercover*) immer fix zu den Bauklötzchen-Abenteuern dazu – zumindest auf den Konsolen. Auf den Handhelds litten die Spiele bisher nicht nur oftmals unter fehlendem Mehrspieler-Support, sondern auch unter einem Mangel an Inhalten der Konsolen-Versionen. Kaum ein Handheld-*Lego*-Spiel konnte bisher mit den „großen" Versionen mithalten. Wir hoffen, dass dies bei der 3DS-Umsetzung von *The Lego Movie Videogame* anders sein wird. Bisher wurden bezüglich dieser Fassung aber weder Bilder veröffentlicht noch Infos preisgegeben, sodass wir vorläufig skeptisch bleiben.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Spiel dürfte den bisherigen Trend der gelungenen *Lego*-Titel fortsetzen."

Dem leicht unterschiedlichen Ansatz zum Trotz wird sich *The Lego Movie Videogame* aller Voraussicht nach sehr ähnlich spielen wie die bisherigen Bauklötzchen-Abenteuer. Und das ist gut so, denn das bewährte Konzept hat sich bisher – noch – nicht abgenutzt. Die Tatsache, dass die Entwickler diesmal nicht auf eine bestimmte Lizenz beschränkt sind, sondern ganz aus dem *Lego*-Vollen schöpfen können, verspricht zudem eine große Portion Abwechslung. *Lego City Undercover* hat ja bereits gezeigt, dass die gelben Männchen auch ohne Aragorn, Harry Potter und Co. für gelungenen Humor sorgen können. Zusätzlich steht Batman als leicht schusseliger Sidekick zur Verfügung – was kann also noch schiefgehen?

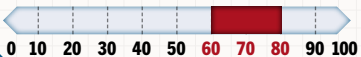
Der resolute Wildfang Wyldstyle steht Protagonist Emmet in *The Lego Movie* hilfreich zur Seite. In der Videospiel-Umsetzung werdet ihr sie natürlich auch selber spielen können, inklusive Ritt auf diesem stilvollen *Lego*-Motorrad.

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego City Undercover
Termin: 11. April 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten hat Warner Bros. veröffentlicht. Auf der Wii U wird das Spiel wohl geringfügig schlechter aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



3DS

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Rollenspiel Die Monster werfen wieder ihre Schatten voraus: Heute noch verwüsten sie Japan, morgen schon die ganze Welt!

Damit ihr wisst, womit eure Kumpels hantieren, lohnt sich ein Blick auf die Auflistung links. Ein ganzes Team aus Bogenschützen etwa lässt sich leicht aufreiben.

Den Kreaturen, die sich euch entgegenstellen, hat man eine große Ladung Vitamin B1 in den Kopf gespritzt: Sie sollen fortan klüger auf die Umgebung reagieren.

Bereits seit dem letzten September läuft die Jagd auf Drachen und andere riesige Kreaturen in *Monster Hunter 4* wieder auf Hochtouren. Zu hören war das Fürst-Pless-Horn bislang allerdings nur in den fernen Gefilden Japans. Lediglich Südkorea schloss sich im Dezember 2013 der Jagdgesellschaft an. Außerhalb der beiden asiatischen Länder haben die Großechsen bislang kaum was zu befürchten und können frei auf den Wiesen herumspazieren. Lange wird die Schonfrist jedoch nicht andauern, denn Anfang 2015 zieht man auch in der westlichen Welt die Schwerter, Speere und Pistolen.

Geduldige Jäger

Für Kenner und Fans der Serie ist diese lange Wartezeit nichts Neues. Schon der Vorgänger *Monster Hunter Tri*, veröffentlicht auf diversen Nintendo-Systemen, ließ sich viel Zeit mit dem Einmarsch nach Europa und in die USA. Die 3DS-Version kam hierzulande im März 2013 heraus, also knapp 1 ½ Jahre später. In aller Fairness muss aber erwähnt werden, dass wir nicht mit halbgaren Umsetzungen abgespeist wurden. Erschien in Japan ein großes Update, kam dieses früher oder später auch in unseren Gefilden raus, so wie etwa *Monster Hunter 3 Ultimate* für die Wii U. Dieselbe Vorgehensweise zieht Capcom auch bei *Monster Hunter 4 Ultimate* in Betracht. Importeure dürfen das Spiel schon im Herbst aus Japan bestellen, wo es *Monster Hunter 4G* heißen wird. Selbst die Version 1.0 enthält allerdings schon Unmengen neuer Features, wodurch sich das Spielgefühl erheblich vom direkten Vorgänger unterscheidet.

Wer die wohl wichtigste Innovation bereits jetzt selbst austesten möchte, sollte einen Blick auf *Dragon's Dogma* für die PS3 und Xbox 360 werfen. In dem thematisch durchaus ähnlichen RPG habt ihr die Möglichkeit, mit eurem Helden auf die großen Monster zu klettern und von dort aus ihre

Monster Hunter macht immer noch sehr viel Spaß, vor allem wenn das Teamplay stimmt. Einige Elemente sollten jedoch wirklich mal generalüberholt werden.

Eine der neuen Waffen: Die Charge Axe ist zunächst eine Kombination aus Schwert und Schild. Ist sie weit genug aufgeladen, könnt ihr sie transformieren.

DRACHEN UND ANDERE ATTRAKTIONEN

Ein eigener Vergnügungspark, in dem man Hühnchen futtern und Monster jagen darf: In der japanischen Metropole Osaka ist das bis zum 11. Mai Realität.

Innerhalb von knapp zehn Jahren, erstmalig erschien *Monster Hunter* 2004 für die PS2, hat sich die Serie zu einem enorm wichtigen Standbein für Capcom gemausert. Bislang wurden knapp 27 Millionen Exemplare weltweit verkauft. Das ist recht beachtlich, doch die Ehre, die *Monster Hunter* Anfang Februar 2014 zuteil wurde, gab es in der Form bislang selten. Bis zum 11. Mai können Besucher der Universal Studios in Osaka an der Monster Hunter Real 2014 Exhibition teilnehmen. In diesem komplett auf die Serie zugeschnittenen Themenpark habt ihr die Möglichkeit, gegen eine Ausleihgebühr von knapp 15 Euro originalgetreue Rüstungen und Waffen anzulegen und damit vor lebensgroßen Monsterfiguren aus dem Spiel zu posieren. Natürlich nicht höflich in die Kamera grinsend, sondern Kampfszenen aus der Vorlage darstellend. Erschöpfte Krieger laben sich im Anschluss im Restaurant, wo krosse Hähnchenkeulen und andere Leckereien der *Monster Hunter*-Cuisine zum Verzehr bereitstehen. Zeitgleich dient der Themenpark auch als kleine Ausstellung mit zahlreichen Replikaten und Informationen rund um die beliebte Serie. Solltet ihr im Frühling vor Ort in Kansai unterwegs sein, lohnt sich also ein Abstecher.

Drachen im Originalformat gibt es im Studio mehrere. Vor welchem ihr mit voller Montur, die für 15 Euro geliehen werden kann, posieren wollt, ist euch überlassen.

Schwachpunkte zu attackieren. Dieses Manöver wird auch in *Monster Hunter 4 Ultimate* eine wichtige Rolle einnehmen und die Strategie zur Erlegung der Kreatur wohl stark beeinflussen. Das Territorium, auf dem ihr euch befindet, ist ebenfalls ein nicht zu vernachlässigender Faktor. Künftig nutzen alle Kreaturen das Terrain zu ihrem Vorteil, sofern sich denn daraus einer ergibt. Dies macht es umso wichtiger, dass ihr im Basislager, wo ihr euch mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammenschließt, auf ein ausgewogenes Team setzt. Bei relativ harmlosen Pflanzenfressern, die vor euch lieber Reißaus nehmen, ist eine ausgeklügelte Strategie und ihre Umsetzung eher zu vernachlässigen. Ausgewachsene Drachen hingegen geben ihr wertvolles Inneres nur preis, wenn die einzelnen Mitglieder der Gruppe ihre Stärken voll ausspielen. Mit dem Insect Rod und der Charge Axe gibt es sogleich auch zwei neue Jagdwerkzeuge, die ihr ausprobieren könnt. Beide Waffen haben nützliche Sonderfähigkeiten. Der Insect Rod ist im Grunde eine ähnlich schnelle Waffe wie das Langschwert, gibt euch aber zusätzlich noch die Möglichkeit, einen Insektenschwarm herbeizubeschwören. Die Charge Axe ist eine leicht veränderte Version der schon bekannten Switch Axe, kann also je nach Situation umgebaut werden.

Erzähl mir bitte was!

Neuerungen sind in *Monster Hunter 4 Ultimate* auch abseits des Schlachtfeldes zu entdecken. So möchte Capcom dieses Mal verstärkt auf die Story des Spiels eingehen und diese mehr hervorheben. Zu diesem Zweck sollen mehr NPCs vorkommen als bislang. Ein Faktor, der in sämtlichen *Monster Hunter*-Titeln bisher ein eher vernachlässigter Part war, ging es doch hauptsächlich um das gemeinsame Schnetzeln von gigantischen Kreaturen. Ein komplexes Storywerk à la *Xenoblade Chronicles* sollte aber niemand erwarten. Der Einschnitt wäre für die Serie dann wohl doch etwas zu groß. Auf lange Sicht ausschlaggebender wird das überarbeitete Guild-Quest-System sein. Die hier auferlegten Quests, jede davon ist von Spieler zu Spieler leicht unterschiedlich, entlohnen euch mit zufällig generierten Ausrüstungsgegenständen. Damit deren Qualität zunimmt, müsst ihr die damit verbundenen Quest Cards mit anderen Usern per StreetPass-Funktion tauschen. Eine besonders für Japan interessante Idee, gibt es doch dort *Monster Hunter*-Spieler gefühlt an jeder Ecke. Inwiefern sich der Spielverlauf zum Beispiel hier in Deutschland dadurch verändert, bleibt zunächst abzuwarten. Für weitere Informationen, nach denen die Fan-Community jetzt schon gierig lechzt, hat Capcom ja noch einige Monate Zeit. Zeit genug, um daheim die Waffen zu schärfen und den Brustpanzer von der dicken Staubschicht zu befreien. **Marco Cabibbo**

Ruhige Orte sind oftmals trügerisch. Gerade ist man noch erpicht darauf, die Rüstung abzustreifen und baden zu gehen, schon kommt ein Drache ums Eck.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Bald gibt's wieder Drachensteak. Die Durststrecke bis 2015 wird verdammt hart."

2,8 Millionen verkaufte Spiele in einem Zeitraum von knapp zwei Wochen und schon über 4 Millionen Exemplare insgesamt: *Monster Hunter 4* gehört in Japan wohl unbestreitbar zu den populärsten Titeln. Nahezu jedes Mal, wenn ich vor Ort in eine Bahn gestiegen bin, saß irgendwo ein konzentrierter Japaner vor seinem Handheld und lieferte sich mit einem Team aus gleichgesinnten Spielern aufregende Monsterjagden. Von einem kurzlebigen Hype kann da schon nicht mehr gesprochen werden. *Monster Hunter 4* hält sich mit großen Innovationen verständlicherweise eher zurück und setzt eher auf leichte Korrekturen. Die Kletter-Mechanik macht's euch nun etwas leichter und die Kämpfe unter Wasser sind komplett gestrichen worden. Die immer noch unzeitgemäße, wenn auch nicht schlechte Grafik macht mir nach wie vor nichts aus.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter 3 Ultimate
Termin: 2015

Screen-Info: Bilder mit englischen oder gar deutschen Texten gibt es noch nicht. Daher entstammen alle Bilder der japanischen Version.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

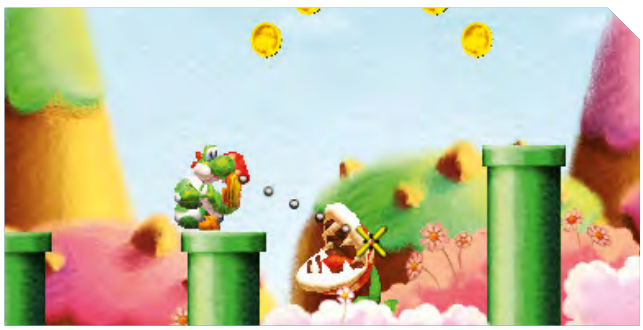
YOSHI'S NEW ISLAND

Jump & Run Lange fristete er ein Dasein in der zweiten Reihe, nun holt Nintendo den sympathischen Dinosaurier Yoshi mitsamt seiner Kumpels wieder zurück in die 1. Liga.

Wenn der Klapperstorch mit einem Bündel im Schnabel vor der Tür steht, sollte man sich entweder darauf vorbereiten, verdutzt in seinem Bett aufzuwachen oder fortan unverhofft mit Elternglück gesegnet zu sein. Wie man im Volksmund weiß, ist der weiß gefiederte Vogel nämlich für die Säuglingszustellung verantwortlich. Sogar im Pilzkönigreich kommen auf diese Weise die Babys zu ihren Eltern, wie man 1995 im Abspann von *Super Mario World 2: Yoshi's Island* sehen konnte. Doch oh Schreck, fast zwei Dekaden später kommt heraus, dass der zuständige Storch die beiden zukünftigen Klempner an die falsche Adresse geliefert hat! Die Gelegenheit lässt sich Zauberer Kamek natürlich nicht entgehen und entführt die beiden Schreihälse ein weiteres Mal. Wie das Schicksal es so will, landet Baby Mario ein weiteres Mal in den sanften Pranken der Yoshi-Sippe. Das Ziel ist natürlich klar: Luigi retten und die beiden Jungspunde zu ihren richtigen Eltern bringen.

Süß wie eh und je

Schon das Intro macht die enge Verwandtschaft zu *Yoshi's Island* sehr deutlich. Wer im direkten Anschluss daran den ersten Level spielt, könnte fast annehmen, ein Remake des Originals auf seinem 3DS zu zocken. Ob Schokoladenberge mit bunter Zuckerglasur, gierig nach Yoshi schnappende Piranha-Blumen oder in der Luft hängende Info-Boxen: Wieder einmal beweist Nintendo, dass es seiner Stilrichtung, optisch und spielerisch, auch nach so vielen Jahren treu bleibt. Auch Yoshi selbst hat mit seinem kurzen Flatterflug und der Stampfattacke die gleichen Attacken im Sortiment wie früher. Beim patentierten Eierwurf kommt aber schon eine der vielen Veränderungen zum Tragen, denn ihr dürft zwischen drei unterschiedlichen Varianten wählen. Zwei davon sind bereits aus dem Klassiker bekannt, die dritte ist neu und exklusiv auf den 3DS zugeschnitten. Hier bestimmt ihr den Winkel, in dem ihr das nächste Yoshi-Ei wegpfeffern wollt, durch den Neigungs-



Die für Nintendo typische Liebe zum Detail: Genau die gleichen Schokoberge mit bunter Glasur gab es schon beim allerersten *Yoshi's Island* zu sehen.

Werdet ihr getroffen, landet Mario in einer Seifenblase und ein Countdown beginnt. Ist dieser bei null angelangt, kommen Kameks Schergen und klauen Mario.

Pflanzenstengel gab es bereits im Vorgänger. Dieses Mal wachsen sie um einiges höher hinaus, was dem Leveldesign sehr zugutekommt.

Nicht alle Gegner, welche die Yoshis auf ihrer Reise antreffen, können in Eier verwandelt werden. Manche könnt ihr sie sofort wieder ausspucken.

sensor des Handhelds. Allerdings nicht etwa wie bei einem Lenkrad, stattdessen müsst ihr die linke oder rechte Seite des 3DS zu euch heranziehen. Diese Variante eckt dann leider mit der 3D-Funktion des Bildschirms an, denn von der seitlichen Schräglage betrachtet, liefert sie bekanntermaßen nur unerkennbaren Brei und Kopfschmerzen. Wer unbedingt auf diese Weise den Eierflug bestimmen will, wird den 3D-Regler ganz nach unten schieben müssen.

Dinostarkes Versteckspiel

Der Neigungssensor findet auch an anderen Stellen seine Verwendung. Hin und wieder verwandelt sich Yoshi für bestimmte Abschnitte in ein Automobil oder einen Presslufthammer und muss dann per Bewegungssteuerung navigiert werden. Dabei solltet ihr trotz Zeitlimit aber nicht schnellstmöglich durchrasen, sondern nach versteckten Blumen und roten Münzen Ausschau halten. Zusammen mit den maximal 30 gelben Sternchen wird am Ende des Levels ein Punktestand errechnet. Es ist schwer davon auszugehen, dass ihr für 100 Punkte in allen acht Levels pro Welt mit einer Belohnung rechnen könnt. Die habt ihr euch dann auch redlich verdient, denn auf unserem Preview-Streifzug durch die ersten beiden Welten konnten wir nicht einmal die Maximalpunktzahl erreichen. Entweder fehlten uns ein paar rote Münzen oder gar die wertvollen Grinseblumen. Letztere geben euch bei der Zielgeraden, wenn Baby Mario an den nächsten Yoshi weitergegeben wird, eine höhere Chance auf Eier-Medaillen, für die es wiederum Extraleben gibt. Abseits des Sammelwahns macht *Yoshi's New Island* bisher noch einen recht leichten Eindruck, doch dies tat *Super Mario 3D World* über einen langen Zeitraum auch, und das stieg im letzten Drittel in wirklich hohe und anspruchsvolle Regionen auf. Eine solche Entwicklung wäre zu begrüßen, denn so könnte dem Klischee „Niedliche Grafik = leichter Casual-Kram" ein weiterer Riegel vorgeschoben werden. **Marco Cabibbo**

Nach jeder bewältigten Stage wird der Dino gewechselt. Abgesehen von der Farbe gibt es aber keine Unterschiede – jeder Yoshi spielt sich gleich.

Fünf Blumen könnt ihr pro Level maximal ergattern, um eure Chancen auf Eiermünzen am Ende drastisch zu erhöhen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ab sofort möchte ich auf einem Yoshi zur Arbeit reiten."

Vor ein paar Tagen wurde ich gefragt, welche Jump & Runs von Nintendo in meine Top 3 gehören, wo sich neben *Super Mario World* und *Mario 64* auch *Yoshi's Island* positionierte. Dementsprechend erwarte ich mir von *Yoshi's New Island* eine ganze Menge und ich habe jedes Detail in mich aufgesogen. Natürlich könnte ich mich lang und breit darüber aufregen, dass das Eier-Produzieren und Werfen einige gefühlte Nanosekunden länger dauert, aber das wäre wohl alles andere als fair. Die rund dreistündige Anspielsession hat mir im Großen und Ganzen viel Freude bereitet. Zwar schafft es *Yoshi's New Island* bislang nicht, bei der Grafik ein genauso großes „Woah!" zu erzeugen wie anno 1995, doch der Titel ist definitiv sehr schön anzusehen und hebt sich stark von seinen Konkurrenten ab.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Arzest
Alternative: Super Mario 3D Land
Termin: 14. März 2014

Screen-Info: Frisch aus dem grün-weißen Ei geschlüpft und von Nintendos Presseserver direkt in unseren bereitstehenden Artikel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Puzzle-Adventure Ein Archäologe und ein Staranwalt schließen sich zusammen, um das Geheimnis der mystischen Stadt Labyrinthia zu lösen und einen Hexenprozess zu führen.

An einem stürmischen Tag in London stürzt ein junges Mädchen namens Sophie in das Büro des Professors und bittet ihn und Lehrling Luke um Hilfe. Ihre Verfolger lassen aber nicht lange auf sich warten und entführen das Mädchen. Als wahrer Gentleman macht sich Layton natürlich sofort zu ihrer Rettung auf, trifft dabei aber auf finstere Schattenwesen, die sich selbst Hexen nennen. Sophie gelingt zwar die Flucht, doch dabei verliert sie das Buch, das sie bis dahin stets umklammert hielt. Als der Professor und Luke einen Blick in den Wälzer werfen, werden sie wortwörtlich hineingesogen und in die magische Stadt Labyrinthia geschickt. Kurz darauf müssen Phoenix Wright und Assistentin Maya, die auf Geschäftsreise sind, in London einen Fall übernehmen – Sophie wird angeklagt! Doch kaum ist die Verhandlung gewonnen, fällt auch den Anwälten das magische Buch in die Hand und verfrachtet sie in die mittelalterliche Stadt. Nun beginnt das wahre Mysterium. Was hat es mit den Hexen auf sich? Wer ist dieser ominöse Geschichtenerzähler? Und welches Geheimnis hütet Sophie de Narrateur?

Diese merkwürdigen „Hexen“ scheinen über magische Kräfte zu verfügen. Doch wie man Hershel Layton kennt, vermutet er mehr hinter der ganzen Sache.

Auf der Suche nach Sophie treffen der Professor und sein Lehrling auf alte Bekannte von Scotland Yard. Diese untersuchen einen mysteriösen Autounfall.

Zwei Meister ihrer Zunft

Mit dem Professor und Luke geht ihr auf Spurensuche, sprecht mit Bewohnern und löst dabei Rätsel, um weiterzukommen. Je nach Anspruch erhaltet ihr dafür eine entsprechende Anzahl an Punkten, genannt Pikarat. Allerdings scheint man den Schwierigkeitsgrad ein bisschen heruntergeschraubt zu haben: So harte Kopfnüsse wie in den Hauptspielen findet man hier selten. Solltet ihr dennoch einmal feststecken, lasst ihr euch mit Hinweismünzen auf die Sprünge helfen. Diese Münzen könnt ihr übrigens auch bei Phoenix und Maya im Gericht verwenden. Der Anwalt nimmt Zeugen ins Kreuzverhör und sucht widersprüchliche Aussagen, um schließlich mit dem richtigen Beweis die Wahrheit ans Licht zu bringen. In Labyrinthia funktioniert das Gesetz zu Phoenix' Leidwesen etwas anders als in seiner gewohnten Umgebung: Oft muss er eine ganze Gruppe von Zeugen gleichzeitig befragen und seine Schlüsse aus dem chaotischen Durcheinandergerede ziehen. Interessant ist, dass es in diesem Crossover auch in den Gerichts-Passagen eine Art Pikarat-System gibt. Irrt ihr euch mit den Beweisen, wird euch ein Ansehenspunkt (in Form eines Ausrufezeichens) abgezogen. Je mehr Ansehen ihr zum Ende des Prozesses noch habt, desto mehr Punkte werden euch gutgeschrieben. Es lohnt sich auf jeden Fall, sowohl mit Layton als auch mit Phoenix gut abzuschneiden, denn wie man es schon aus den Abenteuern des Professors kennt, schaltet man bei gutem Ergebnis am Ende des Spiels tolle Bonusinhalte frei.

Die Story des Spiels wurde von Shu Takumi, dem Vater der *Ace Attorney*-Reihe, geschrieben, doch Level-5 übernahm die Produktion und Vermarktung. Dieser Tatsache haben wir es wohl zu verdanken, dass auch wir in Europa uns über übersetzte Dialoge und sogar synchronisierte Cutscenes freuen dürfen. Die Sprecher von Luke und Layton sind bereits aus der Hauptreihe bekannt, Phoenix und Maya bekommen zum ersten Mal eine Besetzung. Das Design der Charaktere und Spielwelt ist ein Mix aus dem comichaft anmutenden Stil der *Layton*-Serie und der detailreicheren Gestaltung, die man aus *Ace Attorney* kennt. Dabei fällt aber auf, dass die wichtigen Charaktere eher am *Ace Attorney*-Stil angelehnt sind. Grafisch mag das Crossover im Vergleich zu *Dual Destinies* und den letzten *Layton*-Teilen etwas eingestaubt und kantig wirken, doch man darf nicht vergessen, dass man mit der Entwicklung dieses Spiels bereits 2010 begonnen hatte und es seit Ende 2012 in Japan erhältlich ist. Dort gab es sogar 24 Wochen lang Bonusinhalte zum Herunterladen, ähnlich den *Rätseln des Tages*, die wir aus Laytons Spielen kennen. Ob wir diese auch erhalten, ist noch nicht bekannt, aber innerhalb der kommenden Wochen werden uns hoffentlich mehr Informationen erreichen. Mit etwas Glück erwartet euch schon in der nächsten Ausgabe ein ausführlicher Test!

Stefanie Groß

Sophies plötzliches Auftauchen inmitten einer stürmischen Nacht ist wunderlich genug. Und dann sind auch noch dämonische Gestalten hinter ihr her!

Selbst als sie unter dem Einfluss einer fremden Macht zu stehen scheint, klammert sich Sophie an das magische Buch, das im Zentrum der Geschichte steht.

Als sie das Buch aufschlagen, verschwimmen die Buchstaben vor ihren Augen und beginnen zu leuchten. Phoenix und Maya erkennen verblüfft ein Bild von sich auf den Seiten – dann verschwinden sie plötzlich selbst in die Geschichte.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das Release-Datum ist schon fett in meinem Kalender markiert. Wie lange habe ich darauf gewartet!"

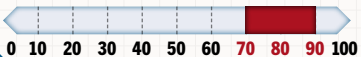
Als großer Fan beider Serien konnte ich meine Freude kaum zügeln, als die Testversion in der Redaktion ankam. Es ist schwer, schon jetzt eine genaue Prognose zur Wertung abzugeben, da es sich erst im vollen Test zeigen wird, wie gut die beiden unterschiedlichen Gameplay-Mechanismen zusammenspielen und wie sich die Story entwickelt. Hoffentlich gibt es ein paar unerwartete Wendungen, die uns zum Staunen bringen! Außerdem kann ich nicht leugnen, dass ich froh darüber bin, dass Level-5 die Entwicklung dieses Spiels übernommen hat: Wir bekommen eine Retail-Version, deutsche Bildschirmtexte und Synchronisation (sogar von Nebencharakteren!), etwas, das uns bei *Ace Attorney: Dual Destinies* verwehrt blieb.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5, Capcom
Alternative: Die Layton- oder Ace Attorney-Reihe
Termin: 28. März 2014

Screen-Info: Die Bilder kommen direkt von Nintendo und entstammen der deutschen Version des Spieles.

WERTUNGSTENDENZ



EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 148 Seiten

Das iPad im Griff haben
Viele Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Alle Einstellungen + iOS 7 erklärt

iCloud, AirDrop & AirPlay beherrschen

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

- Für iPhone 5s/5c und alle iPhones mit iOS7
- iOS7 perfekt beherrschen
- Anwenderkurs für Apples iWork

Nur € 9,99

WENDE-BOOKAZINE

- Portrait-Fotografie
- Alles über: Licht, Blitz, Ausstattung, Schwarz & Weiß u. v. m.
- Landschafts-Fotografie

Auf 228 Seiten

Nur € 12,99

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Auf 164 Seiten

Für alle Smartphones & Tablets mit Android-OS

Die besten Apps

Musik, Fotos, Videos managen

Nur **€ 9,99**

- Bauen und erschaffen im kreativen Open-World-Spiel
- 450 Tipps für Einsteiger
- Zahlreiche Crafting-Rezepte

Auf 180 Seiten

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Coden mit Linux
- Grundlagen und Tutorials
- Der Mini-Computer als Multitalent

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

WiiU-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

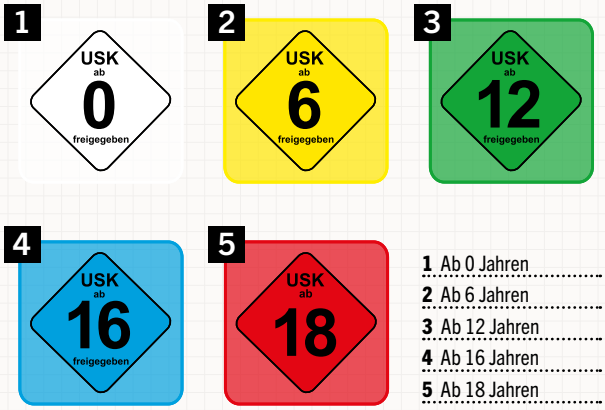
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (27, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Bravely Default (3DS), Dragon's Crown (PS3), Zen Pinball 2 (PS4)
Sieht gerade: Disney-Klassiker auf Blu-ray
Hat endlich: Seine schon vor Monaten bezogene Wohnung (quasi) fertig eingerichtet. Wurde auch echt mal Zeit!
Und sonst: Freue ich mich sehr darüber, dass Nintendo endlich ein richtiges Account-System für seine Konsolen in Angriff nimmt. Es kann echt nicht angehen, dass meine im eShop gekauften Spiele einfach futsch sind, wenn die Konsole den Geist aufgibt!

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Sämtliche Versionen von R-Type und mal wieder Super Ghouls'n'Ghosts auf der Virtual Console.
Hört gerade: Dragonslayer von Battlelore (das ist so am Ende meines Heavy-Metal-Spektrums) und Two Steps from Hell.
Sieht gerade: Gravity! So fantastisch!
Und sonst: Eben eines der großartigsten Smaug-Gemälde aller Zeiten bestellt – auf Leinwand in 160 auf 120 Zentimetern. Blöd dabei: Das Teil stammt von einer russischen Künstlerin, daher liegt die Lieferzeit bei circa zig Wochen …

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Traumwelten Progressive (soundcloud.com)
Sieht gerade: R.E.D. 2 – Noch Älter. Härter. Besser (Blu-ray)
Und sonst: Derzeit machen wir uns ja alle Gedanken über die Zukunft von Nintendo (siehe Reportage ab Seite 14). Angesichts von Donkey Kong und anstehender Hits wie Mario Kart 8 und Smash Bros. mach ich mir keine Sorgen und freu mich auf erstklassige Unterhaltung auf der Wii U!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Contra III: The Alien Wars (3DS), Gundam Extreme Vs. Full Boost (PS3)
Hört gerade: At The Gates, Nile, Cephalic Carnage, Disrupt usw. Guter Lärm halt.
Sieht gerade: Das schier unglaublich geniale Arcade Opening zu Guilty Gear Xrd.
Und sonst: Curry-Paste und Kokosmilch miteinander in der Pfanne vermischen, bis eine angenehm cremige Soße dabei herauskommt. Nach Belieben Gemüse hinzugeben und schließlich mit Reis servieren. Tada, mein Standardgericht.

LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Super Mario 3D World (Wii U)
Liest gerade: David Foster Wallace – The Broom in the System, Ephraim Kishon – Mein Kamm
Sieht gerade: Sherlock Holmes – The complete Collection (mit Jeremy Brett)
Und sonst: Ein seltsames Gefühl, wenn man abends nach Hause kommt und nicht mehr an seiner Bachelorarbeit schreiben muss. Noch habe ich nicht ganz herausgefunden, wie ich mir nun am effektivsten die Zeit vertreibe. Es könnte aber etwas mit Super Mario zu tun haben.

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: Gran Turismo 6 (PS3), Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)
Liest gerade: Terry Pratchett – Unseen Academicals
Hört gerade: Ex Libris – Medea
Und sonst: Es ist Zeit für Abschied, Freunde! Mit dieser Ausgabe reiche ich den Staffelstab an den werten Kollegen Lars Kromat weiter, der euch in Zukunft an dieser Stelle begrüßen und die N-ZONE ab sofort layouten wird. Es war eine feine Zeit, tausend Dank dafür! Adieu!

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Inazuma Eleven 3 (3DS), Layton vs. Ace Attorney (3DS), Harvest Moon: A New Beginning (3DS)
Hört gerade: den OST von Dr. Luigi
Sieht gerade: The Big Bang Theory
Und sonst: Das Semester neigt sich dem Ende zu, sodass ich jetzt wieder mehr Zeit fürs Zocken und Zeichnen habe (siehe Foto). Außerdem durfte ich mit Lukas das neue Donkey Kong spielen und kurz vor knapp auch noch das von mir sehnlichst erwartete Crossover von Layton und Phoenix Wright anspielen. Absolut genialer Monat!

SEBASTIAN ZELADA (27, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), Super Mario 3D Land (3DS)
Hört gerade: Ständig so einen hochfrequenten Ton im Ohr
Sieht gerade: The Wolf of Wall Street
Und sonst: Überlege ich mir, wieder zu meinem alten Fußballverein zurückzukehren. Die Rückrundenvorbereitung könnte ich noch mitnehmen und dann den alten Mannschaftskollegen mal zeigen, wo der Hammer hängt. Na ja, oder so ähnlich. Die Temperaturen treiben mich dann doch meist aufs Sofa.

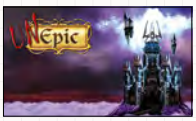
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Donkey Kong Country: TF	Super Mario Bros. 3	Donkey Kong Country: TF	Super Mario Bros. 3
FLOP-TITEL	F1 Race Stars: Pow. Up Ed.	F1 Race Stars: Pow. Up Ed.	F1 Race Stars: Pow. Up Ed.	F1 Race Stars: Pow. Up Ed.
Donkey Kong Country: TF (Wii U) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 42	*Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ist genauso gut geworden, wie ich es mir erwartet habe. Zwar macht es wenig anders als der Wii-Vorgänger, aber dafür vieles besser. Und der Soundtrack ist einfach erste Sahne! **9**	*Donkey Kong Country* ist absoluter Kult und als Fan der Reihe freut mich sehr, dass *Tropical Freeze* dieser Spitzenreihe alle Ehre macht. Nur schade, dass es diesmal nicht so viele Tierbegleiter gibt. **9**	Endlich kann ich wieder den Affen in mir rauslassen und wie Donkey Kong auf dem Boden herumtrommeln, wenn ich erneut in einen Abgrund gestürzt bin. Das Beste daran: Es macht unglaublich viel Spaß. **9**	Dass dieses Spiel was kann, war mir schon klar – aber ich hätte nicht damit gerechnet, dass es derart anspruchsvoll ausfällt! Wem also selbst die letzten *Super Mario 3D World*-Levels zu einfach sind: viel Spaß! **9**
F1 Race Stars: Pow. Up Ed. (Wii U eShop) ∅ Wertung: 4,5 // Test S. 48	Hmja. Es ist ein Fun-Racer und er macht ein paar Runden lang leidlich Spaß. Weder technisch noch bezüglich der Fahrphysik kann *F1 Race Stars* jedoch *Mario Kart* und *Sonic All Stars Racing Transformed* das Wasser reichen. **5**	Auf der PS3, der Xbox 360 und dem PC mag die Idee eines *Mario Kart*-Klons ja nicht so verkehrt sein, doch auf der Wii U warte ich lieber bis zur Rückkehr des Kart-Königs im Mai. Zumal der um Klassen besser ist. **5**	Ich hatte es ehrlich gesagt schon vergessen, dass ich dieses Spiel schon mal mit dem Kollegen Zelada auf der PS3 gezockt habe. Und oh Wunder, ich finde es immer noch ziemlich öde und optisch uninteressant! **4**	Ein Kart-Racer auf einer Nintendo-Konsole ohne Mario am Start? Der dann noch grafisch und inhaltlich in der Boxengasse steht und bestenfalls leidlich interessantes Streckendesign bietet? Tja … viel Glück! **4**
Inazuma Eleven: Team Ogre … (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 50	Obwohl ich ansonsten jedes Level-5-Spiel gezockt habe, bin ich mit der *Inazuma Eleven*-Reihe nie richtig warm geworden. Auch wenn dahinter ein gutes Rollenspiel steckt, ändert sich das auch mit dem neuen Teil nicht. **7**	Mit Fußball kann ich abseits von Länderspielen zwar nicht viel anfangen, doch dafür liebe ich bekanntermaßen Anime und RPGs umso mehr. Und als Rollenspiel punktet auch das neue *Inazuma Eleven* wieder. **7**	Fußball ist super, Anime ist super, RPGs sind super. Allerdings sagen mir bei *Inazuma Eleven* der Stil und die spielerische Ausrichtung nie vollends zu. Angreifende Oger ändern nichts an dieser Tatsache. **7**	Eine ungewöhnliche Mischung – und gerade deswegen so interessant. Mir persönlich sagt das Konzept nicht sonderlich zu, aber wer gerne mal ein komplett untypisches RPG zocken will, tritt voll rein! **7**
Super Mario Bros. 3 (Wii U VC) ∅ Wertung: 9,75 // Test S. 62	Was gibt es über *Super Mario Bros. 3* noch viel zu sagen? Ein zeitloses Meisterwerk, welches sogar mit aktuellen *Mario*-Hüpfern wie *3D World* in puncto Spielspaß noch locker mithalten kann. **10**	*Super Mario Bros. 3* ist bis zum heutigen Tage immer noch mein liebster Mario-Hüpfer (dicht gefolgt von *Super Mario World*)! Der dritte Teil hat die geniale Mario-Formel endgültig perfektioniert und ist absolut zeitlos. **10**	*Super Mario Mario Bros. 3* wird immer in höchsten Tönen gelobt, doch oft kommt es mir so vor, als hätte man den Primus von einst mittlerweile vergessen. Eine Sünde, die es zu bereinigen gilt. **9**	Ich finde es noch stimmiger als *Super Mario World*, weswegen *Super Mario Bros. 3* für mich bis heute das beste *Mario*-Jump&Run ist. Ich brauche nur die Gumbas im ersten Level zu sehen – schon bin ich glücklich! **10**
Dr. Luigi (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 64	Allzu viel Mühe scheint in *Dr. Luigi* nicht geflossen zu sein. Im Grunde handelt es sich um einen nur geringfügig veränderten Aufguss des Wii-Teils. Spaß macht es trotzdem, unbedingt haben muss man es aber nicht. **7**	Da ich das Original mit Mario nur sehr sporadisch gespielt habe, kommt mir die Luigi-Neuinterpretation ganz recht. So eine entspannende Runde Bazillenbekämpfung ist genau richtig für den Feierabend. **8**	Das Original habe ich seinerzeit gierig verschlungen und die Standard-Melodie sucht mich noch heute im Schlaf heim. Die Neuauflage finde ich nett, sie löst allerdings kein neues Fieber aus. **7**	Das Game-Boy-Original war damals eines der ersten Spiele, das ich als kleiner Steppke vom eigenen Taschengeld gekauft habe. So ganz glücklich war ich seinerzeit mit meiner Investition nicht. Same here. **7**
 Unepic (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 63	Für die Grundidee an sich – Rollenspiel-Nerd wird in ein düsteres Fantasy-Schloss versetzt – würde ich eine glatte 10 geben. Die Umsetzung von Story und Gameplay ist dann aber doch nicht ganz so gut gelungen. **7**	Wie Marco mag auch ich gute Metroidvania-Spiele und bin gut auf Retro zu sprechen. Besonders cool finde ich die zahlreichen Anspielungen auf bekannte Figuren oder andere Videospiele. Ich stehe auf solche Seitenhiebe. **7**	Grundsätzlich begrüße ich auf Retro getrimmte Metroidvanias immer, doch nicht jeder Titel davon kann überzeugen. *Unepic* quartiert sich im überdurchschnittlichen Bereich ein. Keine Spitzenklasse, aber okay. **7**	Metroidvania-Konzept (geht immer gut!) trifft auf herrlich nerdige Idee (da freut sich der Indie-Sektor!) und auf mäßiges Gameplay sowie eine bescheidene Storyline-Entwicklung (grummel, nerv, motz!) **7**

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ☐ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
- ☐ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

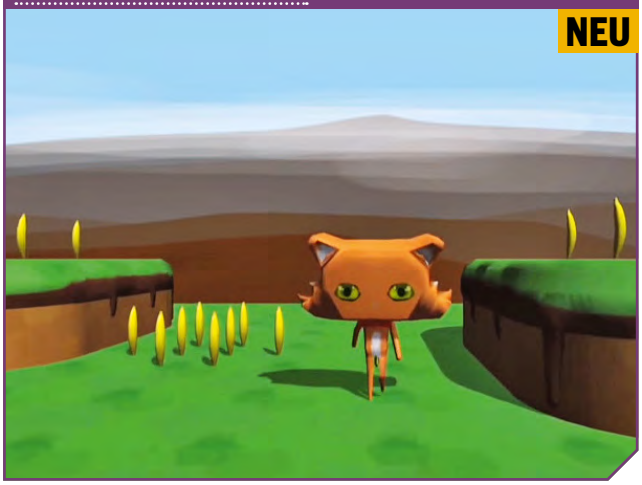
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar		
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	21. Februar 2014
März		
Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco	07. März 2014
2014/2015		
LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
UPDATE Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2014
The Amazing Spider-Man 2	Activision	Frühjahr 2014
UPDATE Watch Dogs	Ubisoft	2014
Bayonetta 2	Nintendo	2014
Hyrule Warriors	Nintendo	2014
Project Cars	Nicht bekannt	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	2014
X (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
Weitere Ankündigungen		
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Sonic Boom	Sega	Nicht bekannt
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU My Farm	BiP Media	06. Februar 2014
NEU Chimpuzzle	CW Games	Februar 2014
NEU Imagine Me	KinifiGames	Februar 2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	31. März 2014
NEU The Fall	Over The Moon	April 2014
NEU Hyper Light Driver	Heart Machine	Juni 2014
NEU Assault Android Cactus	Witch Beam	Frühjahr 2014
Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
NEU Forced	BetaDwarf	Frühjahr 2014
Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Frühjahr 2014
NEU 90's Arcade Racer	Nicalis	2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Child of Light	Ubisoft	2014
NEU Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
NEU Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
NEU Evofish	Movingplayer	2014
NEU FAST Racing Neo	Shin'en	2014
NEU Flavoured Cats	CW Games	2014
How To Survive	Eko Software	2014
NEU Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Pier Solar HD	WaterMelon	2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
Tengami	Nyamyam	2014
Teslagrad	Rain Games	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Wooden Sen'sey	Neko Entertainment	2014
Unepic	EnjoyUp	2014
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU NES Open Tournament Golf	Nintendo	06. Februar 2014
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt

FLAVOURED CATS (Wii U eSHOP)

Hersteller: CW Games **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014



HYRULE WARRIORS (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

EVOFISH (Wii U eSHOP)

Hersteller: MovingPlayer **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2014

3DS

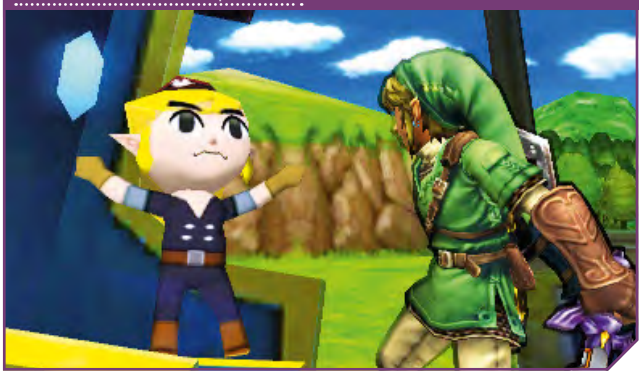
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar		
Inazuma Eleven: Team Oger greift an!	Nintendo	14. Februar 2014
UPDATE Putty Squad	System 3	21. Februar 2014
UPDATE Senran Kagura Burst	Marvelous AQL	28. Februar 2014
März		
Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco	07. März 2014
UPDATE Yoshi's New Island	Nintendo	14. März 2014
Young Justice: Vermächtnis	Bandai Namco	21. März 2014
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	Nintendo	28 März 2014
April		
LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
2014/2015		
Hometown Story	Natsume	Frühjahr 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirntraining	Nintendo	2014
Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	2014
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	2014
UPDATE Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Anfang 2015
Weitere Ankündigungen		
NEU Ace Attorney 123: Wright Selection	Capcom	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Phoenix Wright 5	Capcom	Nicht bekannt
NEU Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
NEU Sonic Boom	Sega	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Pokémon Bank	Nintendo	04. Februar 2014
NEU Cut the Rope: Triple Treat	Zeptolab	28. März 2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	31. März 2014
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Frühjahr 2014
Retro City Rampage	Vblank Entertainment	Frühjahr 2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Frühjahr 2014
Siesta Fiesta	Mojo Bones	Frühjahr 2014
NEU Tappingo	CIRCLE Entertainment	Frühjahr 2014
Treasurenauts	Renegade Kid	Frühjahr 2014
UPDATE AeternoBlade	Corecell Technology	2014
NEU Blast 'em Bunnies	Nnooo	2014
NEU Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
Grinsia	Nicalis	2014
NEU Moon Chronicles	Renegade Kid	2014
Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
UPDATE Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	12. Februar 2014
Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee	Konami	Nicht bekannt
Renegade	Arc System Works	Nicht bekannt
Super Dodge Ball	Arc System Works	Nicht bekannt
The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt

MARIO GOLF: WORLD TOUR (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 2014

SUPER SMASH BROS. 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat'em Up **Termin:** 2014

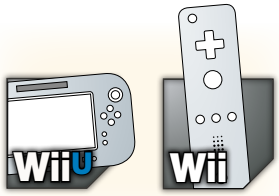


BRAVELY SECOND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

MOON CHRONICLES (3DS eSHOP)

Hersteller: renegade kid **Genre:** ego-shooter **Termin:** 2014



Wii-U- und Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt aus dieser Aufzählung die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 63	23. Januar	Unepic (eShop)	Enjoy Up Games
	06. Februar	My Farm (eShop)	BiP Media
Test S. 42	21. Februar	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo
	07. März	Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco
	31. März	Shovel Knight (eShop)	Yacht Club Games
	04. April	Lego Der Hobbit	Warner Interactive
Vorschau S. 24	11. April	The Lego Movie Videogame	Warner Interactive

04.04. LEGO DER HOBBIT

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure

Lego und kein Ende: Es gibt kaum eine Ausgabe der N-ZONE, in der nicht ein Spiel rund um die eckigen Plastikmännlein auf irgendeine Art und Weise im Mittelpunkt steht. Das Tolle daran ist, dass die Bauklötzchen-Abenteuer trotz der inzwischen unzähligen Ableger noch immer durch die Bank überzeugen können. Dank des unvergleichlichen *Lego*-Charmes dürfte sich dieser Umstand auch nicht so schnell ändern. Wenig überraschend behandelt *Lego Der Hobbit* die Geschichte der *Hobbit*-Filmtrilogie, deren zweiter Film im vergangenen Dezember ins Kino gekommen ist. Im Spiel erlebt ihr die Ereignisse der beiden bisherigen Filme in Lego-Form erneut. Wir nehmen zudem an, dass auch einige der Elemente aus den Büchern, die es nicht in die Filme geschafft haben, im Spiel behandelt werden.

11.04. THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure

Und gleich noch einmal Lego! *The Lego Movie Videogame* ist insofern anders als die anderen Lego-Spiele, da es keine fremde Lizenz, sondern die Geschichte des kommenden Lego-Films verwurstet. Das Gameplay dürfte aber großteils identisch zu jedem der bisherigen Ableger sein, wenngleich einige nette Ideen wie eine komplett aus Bausteinen bestehende Welt aufhorchen lassen. Bleibt zu hoffen, dass die Qualität bei gleich zwei Lego-Abenteuern in so kurzer Zeit nicht leidet. Wir sind jedoch optimistisch, dass das Spiel dem Lego-Namen gerecht wird.

23.01. UNEPIC

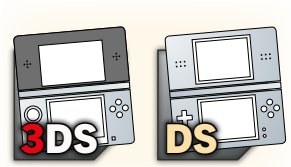
Hersteller: Enjoy Up Games **Genre:** Rollenspiel

Ihr habt genug von klassischer Fantasy, von tapferen Helden, die gegen Riesenspinnen kämpfen, und holden Prinzessinnen, die auf ihren tapferen Retter warten? Dann könnte *Unepic*, der Download-Titel des Indie-Entwicklerstudios Enjoy Up Games, genau das Richtige für euch sein. Genau wie es der Titel verspricht, präsentiert sich das Spiel nämlich alles andere als episch. Ihr spielt Dan, einen unauffälligen Jedermann, der während einer unterhaltsamen Rollenspiel-Nacht unerwarteterweise in eine Fantasy-Welt gelangt, und zwar beim Pinkeln. Klingt komisch, ist aber so. Nun muss er versuchen, aus einem gewaltigen 2D-Schloss zu entkommen und wieder in die echte Welt zu gelangen. Die Mischung aus Hüpfpassagen und anspruchsvollen Rollenspiel-Elementen ist ebenso abstrus wie gelungen. In unserem Test auf Seite 63 verraten wir euch noch mehr über das Abenteuer!

31.03. SHOVEL KNIGHT

Hersteller: Yacht Club Games **Genre:** Jump & Run

Eine oft geäußerte Kritik an modernen Videospielen ist, dass diese zu leicht seien. Die Entwickler von *Shovel Knight* haben diese Kritik vernommen und schonen die Spieler in ihrem 2D-Abenteuer in keinster Weise. Doch nicht nur bezüglich des knackigen Schwierigkeitsgrads besinnen sich die Männer und Frauen von Yacht Club Games auf selige Retrozeiten. Die Grafik des Spiels ist in allerfeinstem NES-Stil gehalten und versprüht Charme an allen Ecken und Enden. Dazu passend erklingen auch ausschließlich Midi-Klänge, die auch *Mega Man* und dem Original-*Ducktales* zu Ehren gereichen würden. Bleibt nur zu hoffen, dass auch die Abwechslung stimmt, wenn der Titel Ende März erscheint. Die Chancen dafür stehen aber gut!



3DS- und DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	15. Januar	Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon
	16. Januar	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games
	17. Januar	Mario Party: Island Tour	Nintendo
	30. Januar	Brilliant Hamsters (eShop)	Bergsala Lightweight
Test S. 50	14. Februar	Inazuma Eleven: Team Oger greift an!	Nintendo
	21. Februar	Putty Squad	System 3
	07. März	Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco
Vorschau S. 28	14. März	Yoshi's New Island	Nintendo
	21. März	Young Justice: Vermächtnis	Bandai Namco
	28. März	Cut the Rope: Triple Treat (eShop)	Zeptolab
Vorschau S. 30	28. März	Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo
	31. März	Shovel Knight (eShop)	Yacht Club Games
	04. April	Lego Der Hobbit	Warner Interactive
Vorschau S. 24	11. April	The Lego Movie Videogame	Warner Interactive

30.01. BRILLIANT HAMSTERS

Hersteller: Bergsala Lightweight **Genre:** Simulation

Ihr fiebert bereits sehnsüchtig der Ankündigung eines neuen *Nintendogs*-Ablegers entgegen? Wenn ihr bezüglich der verfügbaren Haustiere flexibel seid, könnte der eShop-Titel *Brilliant Hamsters* das passende Spiel für euch sein. Das Gameplay dürfte allen Fans von Tier-Simulationen bekannt vorkommen: Ihr füttert euer Pelzknäuel, streichelt und badet es und absolviert simple Minispielchen, in denen euer Schützling Tricks absolvieren muss. In einem speziellen Shop kauft ihr neue Ausrüstung für den Hamsterkäfig und besorgt euch Medizin, wenn euer Liebling einmal krank werden sollte. Anspruch sieht natürlich anders aus, nach einem anstrengenden Tag kann sich ein solches Gameplay aber als sehr entspannend erweisen. Übrigens sind auch ein paar simple Augmented Reality-Games für die Kamera des 3DS im Spiel enthalten – ein feiner Zug!

28.03. PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Hersteller: Nintendo **Genre:** Puzzle-Adventure

Als mit *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* ein Crossover der beiden Puzzle-Adventure-Reihen angekündigt wurde, wurde für viele Fans der beiden sympathischen Serien-Protagonisten ein Traum wahr. Lange Zeit war jedoch gar nicht sicher, ob der Titel in Europa erscheint. In Japan ist der Titel zudem schon eine ganze Weile erhältlich. Schon der letzte *Ace Attorney*-Teil schaffte es nur als Download zu uns. Doch Ende letzten Jahres kam die Entwarnung, sodass wir ab Ende März auch endlich knifflige Kopfnüsse knacken und unschuldige Angeklagte verteidigen dürfen. Wir durften den Titel sogar schon spielen. Mehr dazu in unserer Vorschau auf Seite 30!

07.03. PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Jump & Run

Klassische 3D-Plattformer sind heutzutage selten geworden. *Super Mario* hält zwar nach wie vor stolz die Fahne hoch, doch bei Spielen wie *Banjo-Kazooie: Schraube locker* für die Xbox 360 oder Spyros *Skylanders*-Ausflügen ist vom ursprünglichen Gameplay nicht mehr viel zu erkennen. Mit *Pac-Man und die Geisterabenteuer* könnten Fans des Genres jedoch schon bald neues Spielefutter bekommen. Die gelbe Kultkugel hüpft und schlägt sich hierbei durch weitläufige Levels und sammelt auf dem Weg unzählige Items ein. Neben der 3DS-Version erscheint das Spiel übrigens auch für die Wii U. Zusätzlich zu den 3D-Anschnitten erwarten euch auf dem Handheld auch 2D-Levels. Ansonsten dürften sich die zwei Versionen aber ähneln.

28.03. CUT THE ROPE: TRIPLE TREAT

Hersteller: Zeptolab **Genre:** Geschicklichkeit

Cut the Rope hat sich auf Smartphones und Tablets dank des ebenso simplen wie süchtig machenden Gameplays zu einem wahren Dauerbrenner mit inzwischen zahlreichen Updates entwickelt. Auch für den 3DS ist bereits eine Version des Spiels erschienen. Mit *Triple Treat* dürfen Nintendo-Fans nun in einer Sammlung von drei Titeln der Reihe mit über 650 Levels erneut ran. Eure Aufgabe ist es, auf dem Touchscreen verschiedene Seile taktisch klug zu zerschneiden, sodass allerlei leckere Süßigkeiten in Richtung des putzigen Protagonisten schwingen und er diese verputzen kann. Erwischt ihr alle Leckereien in einem der Levels, erhaltet ihr die volle Punktzahl. Bis man bei jeder der Aufgaben die effektivste Herangehensweise herausgefunden hat, vergehen etliche Stunden. Gerade für Bus oder U-Bahn ein idealer Zeitvertreib!

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Jump & Run Wir machen uns für euch zum Affen und testen *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Kann das Primaten-Abenteuer ebenso überzeugen wie *Super Mario*, *Rayman* und Co.?

Was fängt mit „R“ an und macht Nintendo-Spieler glücklich? Die Rede ist von den Retro Studios. Diese haben nach der hochgelobten *Metroid Prime*-Trilogie mit *Donkey Kong Country Returns* für die Wii erneut ihr Talent bewiesen. Inzwischen haben sich die Entwickler aus Texas zu einer fixen Größe am Spiele-Firmament entwickelt. Deshalb war die Frage bei *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auch nicht, ob, sondern wie gut es wird. Die Antwort: Sehr, sehr gut!

Heimat weg, Affen sauer

Zur Story, wenn man sie so nennen mag, seinen nur wenige Worte verloren: Lustige Pinguine, Eisbären und andere Gesellen aus der Antarktis und mit überdimensionierten Wikingerhelmen auf dem Kopf greifen die tropische Heimat des Kong-Klans an und verwandeln das Inselparadies schnurstracks in eine Eislandschaft. Von ihrem Zuhause vertrieben, machen sich Donkey, Diddie, Dixie und Cranky durch insgesamt sechs Welten auf, dorthin zurückzugelangen und ihre Heimat wieder zurückzuerobern. All das erfahrt ihr in einer Zwischensequenz zu Beginn des Spiels und viel mehr Handlung erwartet euch auch im gesamten Spielverlauf nicht. Das hätten wir aber auch weder erwartet noch gehofft: Wie bei Hüpf-Kollege Mario dient die Handlung alleine als Gerüst für das Gameplay und diese Aufgabe erfüllt sie zufriedenstellend. Immerhin sind die wenigen vorhandenen Zwischenseqeuenzen in Spielgrafik hübsch gestaltet und versprühen gelungenen Slapstick-Humor.

Vier Affen auf Reisen

Dixie und Cranky wurden übrigens nicht zufällig gemeinsam mit Donkey und Diddie ins Exil getrieben. Anders als im Wii-Vorgänger stehen euch mit den beiden Neuzugängen nun ganze vier spielbare Protagonisten für das Abenteuer zur Verfügung. Donkey erweist sich dabei als die grundlegenste aller Figuren, die zwar kräftig zuhauen kann, ansonsten aber über keine herausragenden Fähigkeiten verfügt. Diddie kann hingegen mithilfe seines Kokosnuss-Jetpacks über

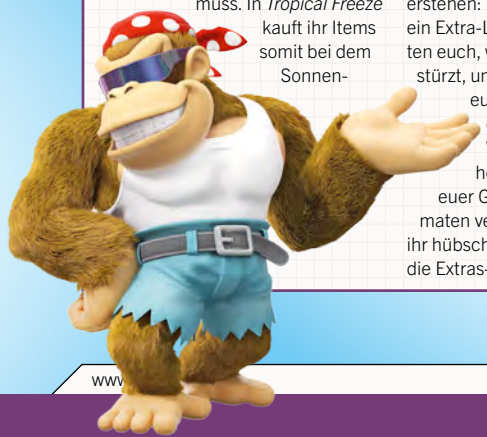
Oftmals bleibt euch keine Zeit zum Verschnaufen, da der Level hinter euch nach und nach wegbricht. Ohne gutes Reaktionsvermögen seht ihr hier kein Land.

KAUFRAUSCH IN FUNKYS KRIMSKRAMSKISTE

Nachdem Affen-Opa Cranky in *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* als spielbarer Held zum Einsatz kommt, übernimmt Primaten-Cousin Funky Kong dessen Verkäufer-Pflichten. Wir verraten, was der übercoole Affe alles im Angebot hat.

In Funky Kongs Shop bekommt ihr so ziemlich alles, was das geplagte Spielerherz begehrt. Zuvor müsst ihr allerdings fleißig Bananen-Münzen sammeln.

Jahrelang klagte Cranky Kong in den *Donkey Kong*-Spielen über seine nichtsnutzigen Verwandten, die ihm seiner Meinung nach allesamt nicht das Wasser reichen können. Nun muss er selber ran und beweist, dass er es als Springheld tatsächlich noch draufhat. Das bedeutet aber auch, dass er seinen Shop aus dem Vorgänger an Funky Kong übergeben muss. In *Tropical Freeze* kauft ihr Items somit bei dem Sonnenbrille tragenden Kraftprotz. Neben Fässern, die Donkey schon vor Levelbeginn einen Affen-Begleiter nach Wahl zur Verfügung stellen, könnt ihr für wenige Münzen die Hilfe von Papagei Squaws in Anspruch nehmen. Er verrät euch einmalig, wo in einem Level die versteckten Puzzleteile zu finden sind. Zudem könnt ihr drei verschiedene Arten von Luftballons erstehen: Die roten spendieren euch ein Extra-Leben, grüne Ballons retten euch, wenn ihr in einen Abgrund stürzt, und blaue Ballons füllen eure Sauerstoffanzeige wieder auf, sollte euch unter Wasser mal die Luft ausgehen. Zu guter Letzt könnt ihr euer Glück am Spielzeug-Automaten versuchen. Hierbei schaltet ihr hübsche 3D-Figurenmodelle für die Extras-Galerie im Menü frei.



Wieder mit dabei und genauso hart wie zuvor: Die Ritte auf dem Raketen-Fass. Durch Betätigen des A-Knopfs manövriert ihr euer Gefährt nach oben und unten.

kurze Distanzen fliegen und somit Abgründe überwinden, Dixie nach einem Schwung ihrer blonden Haarpracht sogar ein Stück weit nach oben abheben. Und Cranky verfügt über die Fähigkeit, dank seines Gehstocks wie mit einem Pogo-Stab gewaltige Sprünge auszuführen, auch auf stacheligem Untergrund. So manches schwer erreichbare Item erreicht ihr durch Opa Kongs Hüpftalent also viel einfacher. Sollte euch diese Fähigkeit irgendwoher bekannt vorkommen, so habt ihr Recht: Crankys Stabsprung funktioniert genauso wie jener von Onkel Dagobert aus *Ducktales* und dem eShop-Remake *Ducktales Remastered*.

Affe im Nacken

Im Singleplayer habt ihr bezüglich des Affen, den ihr steuert, keine freie Auswahl: Ihr seid standardmäßig stets mit Clan-Chef Donkey unterwegs. Das ist jedoch kein Grund zum Verzweifeln, denn jeweils einer der drei weiteren Helden nimmt auf den Schultern des Protagonisten Platz und verleiht ihm somit seine Fähigkeiten. Soll heißen: Habt ihr etwa Cranky auf dem Nacken hocken, könnt ihr auf seine praktische Sprung-Fähigkeit zurückgreifen, und mit Dixie geht es hoch in die Lüfte. An die affige Unterstützung gelangt ihr, wenn ihr spezielle Fässer in den Levels zerstört. Dank doppelter Prima-

Technisch treibt *Tropical Freeze* die Wii U nicht an ihre Grenzen. Das ändert jedoch nichts daran, dass das künstlerische Design der Levels oftmals atemberaubend gut aussieht. An diesem hübschen Sihouetten-Level zeigt sich dieser Umstand deutlich.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Auch der Einstand auf der Wii U wird von der Affen-Crew mit großer Bravour gemeistert."

Entwickler, die sich der Tradition und der Bedeutung ihrer Serie bewusst sind, gibt es heute nur noch wenige. Ich bin sehr froh, dass seinerzeit die Retro Studios damit beauftragt wurden, *Donkey Kong Country Returns* zu entwickeln. Das strotzte nicht nur so vor guten Ideen, es nahm sich den Spieler auch so richtig zur Brust und machte ihm klar, dass ein *Donkey Kong Country* mal nicht eben im Vorbeigehen durchgezockt wird. *Tropical Freeze* setzt in nahezu allen Bereichen noch mal einen drauf. Super durchdachtes Leveldesign, haufenweise Secrets, kein nerviges Wiimote-Gehüpfe, unterschiedliche Spielfiguren und gemeine Bossgegner. Wäre *Tropical Freeze* letztes Jahr erschienen, hätte *Super Mario 3D World* seine Jump&Run-Krone in meinen Augen abgeben müssen. So startet das noch vergleichsweise junge Jahr schon mal mit einem Titel, der die Messlatte unglaublich hoch setzt. Darauf eine Bananenstaude.

ten-Power verdoppelt sich eure Herzzahl übrigens von mickrigen zwei auf vier rote Lebensretter – bei so mancher kniffliger Spielpassage ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Werdet ihr zweimal getroffen, verliert ihr euren Begleiter jedoch und Donkey muss wieder alleine durch den eisigen Dschungel hüpfen.

Zwei Affen gegen alle

Anders sieht es im Koop-Modus für zwei Spieler aus. Spieler eins ist hierbei verpflichtend mit Donkey unterwegs, Spieler zwei kann frei aus einem der drei Behelfs-Affen wählen. Zwar ist es auch hier möglich, den zweiten Affen auf den Schultern des Primär-Primaten zu platzieren. Dann verfügt der zweite Spieler allerdings nur über sehr eingeschränkte Fähigkeiten wie eine mäßig durchschlagskräftige Nuss-Kanone, mit der er Gegner betäuben kann. Mehr Spaß macht es, wenn die zwei Figuren separat durch die Levels springen. Der Nachteil: Spieler eins mit Donkey ist dann vollständig auf dessen begrenzte Fähigkeiten beschränkt. So manche Hüpf- und Kletterpassage verkommt ohne Helferlein auf dem Rücken zu einer wahren Tortur. Zudem verfügt jede Figur nur über zwei Herzen und nach einem Ableben beider Helden verliert ihr statt wie im Singleplayer nur eines gleich zwei Leben. So viel Spaß es auch macht, im Duo durch die Levels zu jetten, muss doch angemerkt werden, dass *Tropical Freeze* dabei unverhältnismäßig viel schwerer wird als im Singleplayer. *Super Mario 3D World* oder *Rayman Legends* gelingt hier eine bessere Balance. Übrigens müsst ihr euch für das Multiplayer-Vergnügen im selben Raum befinden, denn einen Online-Modus gibt es leider nicht.

Affige Abwechslung

Grafisch sieht *Tropical Freeze* gut aus, wird euch aber nicht vom Hocker hauen. Künstlerisch kann das Spiel jedoch voll überzeugen und gefällt durch ungemein liebevoll gestaltete Hintergründe. Und auch thematisch erweisen sich die Levels, durch die ihr hüpft, als so abwechslungsreich

In einer Handvoll Levels nehmt ihr auf dem Rücken von Nashorn Rambi Platz. Dann seid ihr zwar unverwundbar, knackig schwer sind die Abschnitte aber trotzdem.

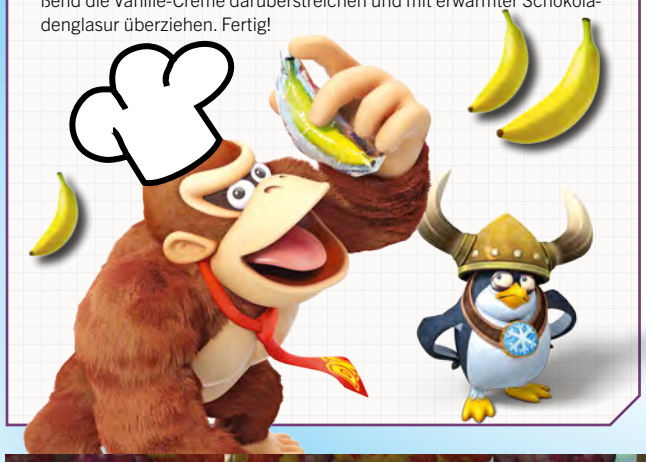
Papagei Squaws meldet sich zu Wort, sobald ihr in der Nähe eines Puzzleteils seid. Um ihn zu nutzen, müsst ihr seine Dienste erst in Funky Kongs Shop erwerben.

DIE N-ZONE BÄCKT WIEDER!

Ihr habt darauf gewartet, nun ist es so weit: Nach der gewaltigen Resonanz, die unser Rezept für den Bananenkuchen in Ausgabe 04/13 bei euch hervorgerufen hat, ziehen wir uns wieder die Ofenhandschuhe über. Diesmal steht eine köstliche Bananen-Schnitte nach Affen-Oma Wrinkly Kongs Rezept auf dem Programm. Guten Appetit!

Zutaten:
7 Eier, 250 g Zucker, 200 ml Öl, 200 ml Wasser, 200 g Mehl, 1 Pk. Backpulver, 250 ml Milch, Pulver für Vanillepudding, 60 g Butter, Staubzucker, 1 Pk. Vanillezucker, Schokoladenglasur, ca. 5 Bananen

Zubereitung:
1. Fünf Eier trennen
2. Eigelb, Zucker, Öl und Wasser schaumig rühren, währenddessen das Mehl langsam unterrühren.
3. Das Eiweiß mit dem Mixer zu Eischnee verarbeiten und unter die Masse heben.
4. In einer gut gefetteten Backform bei 200 Grad Celsius backen, bis der Teig nicht mehr klebt (am besten ab und an mit einem Holzspieß überprüfen).
5. Puddingpulver in der Milch kochen und abkühlen lassen.
6. Butter, zwei Eigelb, etwas Staubzucker und den Vanillezucker miteinander vermengen. Mit dem abgekühlten Vanillepudding verrühren.
7. Bananen in Scheiben schneiden und auf dem Kuchen verteilen. Anschließend die Vanille-Creme darüberstreichen und mit erwärmter Schokoladenglasur überziehen. Fertig!



Die rasanten Fahrten in den Loren sind seit dem ersten Teil ein Fixpunkt der *Donkey Kong*-Serie. Hier alle Items zu sammeln, erweist sich als Herausforderung.

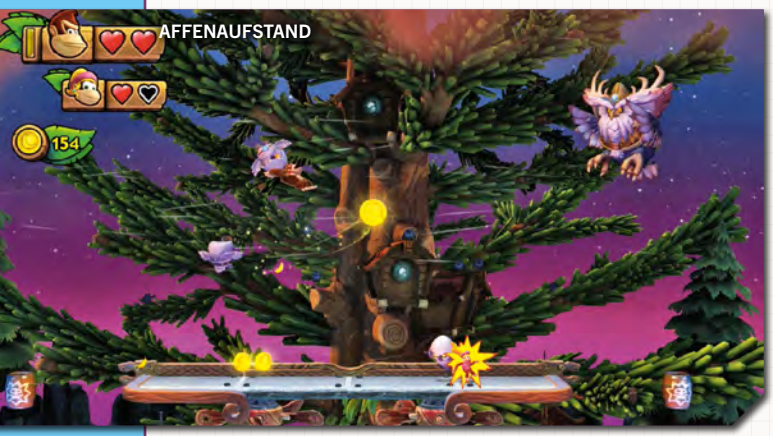
wie eh und je. Sogar innerhalb der sechs Welten gleicht kein Level dem anderen. Unter anderem kämpft ihr euch durch antike Ruinen, saftig grüne Urwälder, feurig lodernde Grassteppen und verschneite Berggipfel. Aufgrund des namengebenden Tropenfrostes finden sich zwar in vielen der Levels eisige Elemente, aufgesetzt oder repetitiv wirken diese aber zu keinem Zeitpunkt. Auch innerhalb der Levels gleicht kaum ein Abschnitt dem anderen. So wandelt sich ein friedliches Unterwasser-Level spontan in eine wilde Flucht vor einem gigantischen Oktopus. An anderer Stelle erweist sich ein Trip durch eine afrikanisch anmutende Landschaft auf einmal als bizarres Puppenspiel mit Papiergiraffen und steinernen Schlangen. Dabei handelt es sich hierbei noch um Standard-Levels – ab und an erwarten euch zusätzlich besondere Welten, in denen ihr zum Beispiel eine wilde Lorenfahrt auf verbogenen Schienen absolviert, mit Nashorn Rambi über die Steppe rast oder mit einem raketenbetriebenen Fass den Angriffen von riesigen Muränen entweicht. Solche Abschnitte gab es im Wii-Vorgänger auch, hier sind sie aber noch abgefahrener und noch ein ganzes Stück besser gestaltet. Eines der absoluten Highlights sind übrigens die toll gestalteten Bosskämpfe – mehr zu den Obermotzen lest ihr in unserem Extrakasten.

Das Figurendesign ist herrlich abgefahren. Ob Wikingerhelm tragende Pinguine, riesige Eishasen oder feuerspeiende Wildsäue – Langeweile kommt hier nicht auf.

BOSSE AM LAUFENDEN BAND

Eins der absoluten Highlights in *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* sind die ebenso unterhaltsamen wie fordernden Bosskämpfe. Wir stellen euch drei der bösen Buben vor.

Am Ende der ersten Welt trefft ihr auf diesen schlitternden Schurken. Wenn er nicht gerade selbst durch seine Halfpipe saust, schickt er allerlei bösartige Pinguine und Fische hinein, die den Affen ans Leder wollen. Um ihn zu besiegen, müssen Donkey und Co. mittels gut getimter Sprünge auf seinen kugeligen Rücken hüpfen. Je mehr Treffer sie kassiert, desto saurer wird die Robbe!



Der Boss von Welt zwei setzte uns in unserer Test-Session ganz schön zu! In drei Abschnitten muss die Affenbande allerlei Hindernissen ausweichen, die der riesige Eulerich auf sie wirft. Dies nutzen die Primaten jedoch auch zu ihrem Vorteil: Einen verbeisausenden Gegner umgeworfen, aufgesammelt und dem Riesenvogel in den Bart gepfeffert, vergeht ihm schnell das Lachen.

Dieser Boss, den ihr am Ende von Welt fünf trefft, ist nicht nur hammerhart, er schwingt sein Schlagwerkzeug auch mit Bravour. Gut berechnete Sprünge sind Pflicht, um Eisblöcken, Rammattacken und eisigen Schockwellen erfolgreich auszuweichen. Sein Schwachpunkt ist der ungeschützte Kopf – dorthin zu gelangen, erfordert jedoch einiges an Mühe und Talent.

Spiel's nochmal, Affe

Was man dem Spiel bei all der abwechslungsreichen Brillanz vorwerfen muss, ist ein ausgeprägter Hang zu Trial&Error-Passagen. Bei vielen Abschnitten ist es so gut wie unmöglich, sie beim ersten Versuch zu schaffen, da euch ein herabstürzender Felsbrocken, ein vor euren Füßen zerbröselnder Teil des Bodens oder ein unmöglich zu erahnender und fies platzierter Gegner kalt erwischt. Gerade jene hektischen Levels, welche während des Spielens nach und nach unter euch zusammenbrechen – und davon gibt es einige – verkommen dadurch schnell zur Geduldsprobe. Hinzu kommen nicht immer perfekt berechnete Abstände zwischen Plattformen bei komplizierten Sprüngen – ihr solltet also den Impuls, das Gamepad gegen die Wand zu pfeffern, besser unterdrücken. Etwas seltsam mutet zudem wie schon im Vorgänger *Donkey Kong Country Returns* die Entscheidung an, dass ihr zum Festhalten an Objekten einen Knopf am Controller gedrückt halten müsst. Irgendwann gewöhnt man sich daran, davor sorgt dieser Umstand allerdings für einige Bildschirm-Tode. Nach einem solchen dauert es übrigens eine Weile, bis ihr wieder ran dürft, denn die Ladezeiten erweisen sich als vergleichsweise lang. Dass wir trotz dieser tendenziell unfairen und auch nervigen Spielelemente während unserer Tests-Sessions nie das Verlangen verspürten, frustriert aufzugeben, zeugt von der ansonsten enormen Qualität des Spiels. Abseits dieser Negativpunkte erweist sich das Abenteuer nämlich stets als bockschwer, aber trotzdem fair. Da die Musikstücke des zudem durch die Bank grandios gelungen sind und die jeweilige Thematik in den Levels perfekt unterstreichen, beschweren wir uns sicher nicht, wenn wir in einer Welt öfters ran müssen als eigentlich geplant. Trotzdem wollen wir an dieser Stelle eine ernst gemeinte Warnung aussprechen: Wer noch niemals ein Jump & Run gespielt hat, sollte es tunlichst vermeiden, mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* anzufangen: Hier werden nämlich sogar erfahrene Zocker ordentlich gefordert!

Damit sich die Affen an Lianen und anderen Objekten festklammern, müsst ihr einen Knopf gedrückt halten. Bis man sich daran gewöhnt hat, vergeht einige Zeit.

Mit genug Bananen im Gepäck löst ihr auf Knopfdruck je nach Begleiter einen anderen Spezial-Move aus. Mit Dixie im Gepäck erhaltet ihr etwa ein Extra-Herz.

Immer wieder überrascht euch das Spiel mit unerwarteten Ideen. Gerade noch friedlich im Wasser unterwegs, jagt euch im Level „Tentaklos" plötzlich dieses riesige Ungetüm. Wir hätten wohl ein wenig länger über den Level-Namen nachdenken sollen!

Affenmäßig viel zu tun

Habt ihr das Spiel durchgespielt, ist es noch lange nicht vorbei. In jeder der sechs Welten erwarten euch Zusatz-Levels, zu denen ihr nur dann gelangt, wenn ihr die geheimen Ausgänge in anderen Levels findet. Diese sind meistens sehr gut versteckt, was euren Forscherdrang ganz schön fordert. Zudem könnt ihr wie in *Returns* in jedem Level versteckte Puzzleteile finden, mit denen ihr Bilder für eine umfangreiche Galerie freischalten könnt. Neben den Artworks finden sich dort auch Musikstücke und 3D-Modelle der Figuren, die ihr in Funky Kongs Shop auf der Weltkarte erstehen könnt (siehe Extrakasten). Und natürlich warten wie schon zu SNES-Tagen pro Welt die Buchstaben „K", „O", „N" und „G" darauf, von euch eingesammelt zu werden. Wollt ihr einen Level zu 100 % absolvieren, müsst ihr es zudem nach dem ersten, regulären Durchgang noch in einem speziellen Time-Attack-Modus meistern. Ihr seht: Wenn ihr wirklich alles aus *Tropical Freeze* herausholen wollt, werdet ihr eine ganze Weile beschäftigt sein. Übrigens erwartet euch nach dem Durchspielen noch eine besondere Überraschung – welche, müsst ihr jedoch selbst herausfinden!

Nur für erfahrene Affen

Tropical Freeze revolutioniert das Konzept des Vorgängers nicht, erweist sich aber als ein ordentlich verbesserter Nachfolger mit genug Abwechslung, um damit zwei Spiele zu versorgen. Zudem dürfte es auch all jene Nintendo-Fans zufriedenstellen, welche Nintendo eine zu starke Anbiederung an Casual-Bedürfnisse in den letzten Jahren vorwerfen, denn das Affen-Abenteuer ist richtig, richtig schwer. Solltet ihr über gute Nerven verfügen, wollen wir euch *Tropical Freeze* und damit das bisher vielleicht beste *Donkey Kong*-Abenteuer aber ans Herz legen. **Lukas Schmid**

Im alpenländisch angehauchten Level „Laubeshymnen" erklingen fröhliche, von Volksmusik inspirierte Melodien im Hintergrund. Zudem müsst ihr auf überdimensionierte Bierhumpen schlagen, damit diese Bananen ausspeien. Ist doch logisch!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das affige Abenteuer hat mich voll überzeugt – und zudem ordentlich gefordert."

Als *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* angekündigt wurde, war ich enttäuscht. Ich hatte mit einem neuen *Metroid*-Teil aus dem Hause Retro gerechnet, und dann wurde „nur" eine Fortsetzung von *Donkey Kong Country Returns* vorgestellt. Diese Enttäuschung war jedoch wie weggeblasen, sobald ich das erste Level des neuen Hüpf-Abenteuers in Angriff genommen hatte. Der Titel macht einfach unheimlich viel Spaß und wagt es, in Zeiten von ausufernden Tutorials die Spieler nicht bei der Hand zu nehmen. Umso befriedigender ist es, wenn man eines der teilweise höllisch schweren Levels bestanden hat und die Siegesmusik erklingt. Wenn Retro weiterhin so grandiose Jump & Runs abliefert, warte ich gerne noch länger auf das nächste *Metroid*-Abenteuer.

Donkey Kong Country: TF

Termin: 21. Februar 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Retro Studios
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Ausgesprochen stimmige, bunte Grafik, welche die Hardware der Wii U aber nicht sonderlich fordert.

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Abwechslungsreiche Musikstücke, welche das Spielgeschehen zu jedem Zeitpunkt perfekt untermalen.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
Grundsolide Steuerung, die aber nicht ganz an die Präzision von Mario und Rayman heranreicht.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: schwer
Speichersystem: automatisch
Ein ebenso schweres wie abwechslungsreiches Abenteuer, welches das bekannte „nur noch ein Level"-Gefühl auslöst und vor versteckten Inhalten strotzt.

MEHRSPIELER 8
Der Koop-Modus ist toll gelungen, jedoch nur für Profis geeignet: Zu zweit erweist sich das Spiel nämlich noch wesentlich schwerer als im Singleplayer-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr abwechslungsreich
- ✚ Spaßige Bosskämpfe
- ✚ Grandiose Musikstücke
- ✚ Wunderbar fordernd
- ➖ Trial&Error-Passagen
- ➖ Lange Ladezeiten

WiiU-FAKTOR 3
Ihr könnt auf dem Gamepad spielen, ansonsten werden die Fähigkeiten des Controllers kaum genutzt.

WERTUNG/FAZIT

89

„Eine bockschwere, abwechslungsreiche Liebeserklärung an erfahrene Spieler."

F1 RACE STARS POWERED UP EDITION

Rennspiel Codemasters' knuddelige F1-Racer schicken sich an, *Mario Kart* Konkurrenz zu machen. Wilder Rennspaß für den schmalen Geldbeutel oder Spielspaß-Totalschaden?

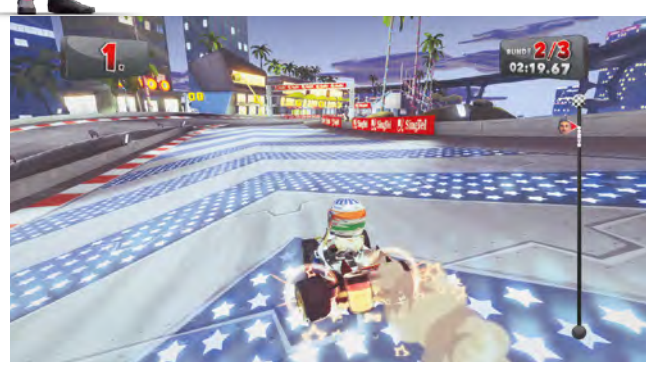
Was Nintendo mit *Mario Kart* seit Jahren erfolgreich betreibt, könnte doch auch den eigenen Entwicklern gut gelingen, dachte man sich wohl im Hause Codemasters und strickte mithilfe der gekauften F1-Lizenz aus dem Jahr 2012 einen in Ansätzen durchaus versierten Funracer. Designpatzer und eine verschlimmbesserte Wii-U-Anpassung verhindern aber, dass sich der ganz große Spielspaß entfalten kann.

F1-Copy-Paste-Stars?

Race Stars sieht auf den ersten Blick richtig spaßig aus. Lange und schön gestaltete Strecken schaffen es auf Anhieb, eine lustige Funracer-Atmosphäre zu verbreiten. Natürlich geht ihnen der Charme eines *Sonic All Stars Racing Transformed* ab, ganz zu schweigen der eines *Mario Kart*, doch in Sachen Streckendesign kann man den Entwicklern keinen Vorwurf machen. Einige Passagen, etwa ein Unterwassertunnel oder eine Fahrt über einen Frachthafen, wirken jedoch zu arg von *Mario Kart Wii* inspiriert. Auch die Items sind im Wesentlichen ein Abklatsch der klassischen *Mario Kart*-Goodies. Statt roter Panzer gibt es rote Blasen, statt in einen Kugelwilli-Autopiloten verwandelt sich euer Fahrzeug in eine Champagnerflasche mit enormem Vortrieb und natürlich gibt es auch die bewährten Unverwundbarkeits-Items oder Turbo-Boosts. Ein kreatives Highlight stellt das Safety-Car dar, das den Rest des Fahrerfelds ausbremst, während ihr bequem auf- und überholt.

Nicht zu Ende gedacht

Das solide Grundrezept macht auf der Strecke leider lange nicht so viel Spaß, wie es auf dem Papier den Anschein erweckt. Das liegt vor allem an der kaum nachvollziehbaren Entscheidung, kein Driftsystem einzubauen, welches



Die KERS-Felder sind groß genug, dass ihr stets mit voll aufgeladenem Turbo herausfahrt. Spannender werden die Rennen dadurch nicht.

Solche Positionskämpfe seht ihr meist nur in der ersten Runde. Am Anfang der Karriere fahrt ihr dem Feld stets davon. Ein echter Spaßkiller!

AUFGEPOWERT ODER AUSGEPOWERT?

Mehr Strecken, Vollbild-Multiplayer, aber auch weniger Modi – wirklich verbessert hat Codemasters den Racer auf der Wii U nicht.

Powered Up Edition, so lautet der Untertitel der Wii-U-Version von *F1 Race Stars*. So ganz einverstanden sind wir mit der Namensgebung allerdings nicht. Während die Standardstreckenzahl im Vergleich zu den PS3- und 360-Fassungen löblicherweise von elf auf 15 angehoben wurde, strich man den Online-Modus ersatzlos. Gerade für einen Mehrspieler-Titel ein Unding! Immerhin kann im lokalen Multiplayer-Modus stets ein Spieler separat am Gamepad zocken, was Zweispieler-Gefechte deutlich angenehmer macht, da der Bildschirm am TV für die Rennen nicht aufgeteilt werden muss.

gemeinsam mit gut durchdachtem Waffenbalancing den Spielspaßkern der meisten Funracer ausmacht. Statt jedoch elegant um die Kurven schlittern zu können und mit der Zeit die perfekte Rennlinie zu finden, müsst ihr euch mit Codemasters halbgarem Turbo-System anfreunden. In Anlehnung an das real existierende KERS-System fahrt ihr in *F1 Race Stars* über gleichnamige Felder, auf denen ihr durch mehrfaches Drücken des Beschleunigungsknopfes euren dreistufigen Turbo aufladet. Das spielt sich nicht nur undynamisch, sondern verkommt auch völlig zur Farce, da das Aufladen viel zu einfach von der Hand geht und ihr – genau wie die KI – immer mit voll aufgeladenem Turbo aus den Zonen prescht. Ebenso nervig ist die Tatsache, dass ihr in zahlreichen Kurven bremsen müsst (das ist immer noch ein Funracer, hallo?) und somit immer wieder Tempo aus dem Spiel genommen wird. Auch die wenig geglückte Integration von Boxenstopps löst immer wieder Kopfschütteln aus. Euer Flitzer kann Schaden nehmen, was ihn deutlich verlangsamt und euch in die Box zwingt. Manchmal wirft euch das aber unverhältnismäßig weit zurück und nagt eher am Spielspaß, als ihn um eine weitere taktische Komponente zu erweitern.

Mieses Balancing

Arbeitet man sich durch die Karriere des Spiels, so fühlt man sich zunächst einmal unterfordert. In den ersten Rennen ist es ein Leichtes, der KI zu enteilen, und so gewinnt ihr problemlos Slalom-Rennen, Wettbewerbe, bei denen ihr eine bestimmte Menge Pokale auf der Strecke sammeln müsst, oder Veranstaltungen um die Jagd auf Sektorbestzeiten. Zwar ist die Zahl der Spielvarianten löblich und es flammt tatsächlich immer wieder Spielspaß auf, doch später zieht der Schwierigkeitsgrad dermaßen an, dass schnell Frust aufkommt. Zu oft beschleicht euch das Gefühl, dass der Rennausgang vom Zufall bestimmt wird und wenig mit eurem Können zu tun hat. Der Grund: Die KI profitiert von Power-ups deutlich mehr als ihr und scheint klar bevorteilt zu werden. Da können einen auch nette Streckendetails wie riesige Roboter-Dinos oder Sumo-Ringer kaum noch zu einem Grinsen animieren.

Sebastian Zelada

Im Mehrspielermodus könnt ihr euch wahlweise im Splitscreen duellieren oder auf TV und dem Gamepad-Bildschirm.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Hier wäre deutlich mehr Feinschliff nötig gewesen als betrieben wurde."

Das Spiel ist schon seit geraumer Zeit für die PS3 und die Xbox 360 erhältlich. Dass hier für die Wii U also das Rad neu erfunden wird, kann niemand erwarten. Eine liebevollere Portierung hätte dennoch nicht geschadet. Die zusätzlichen Standardstrecken sind zwar löblich, aber nicht brandneu. Auf den anderen Konsolen gibt es sie als DLC. Da die anderen Versionen inzwischen auch weniger kosten als der nur als Download verfügbare Wii-U-Titel, wirken die veranschlagten 25 Euro gar nicht mehr so günstig. Ganz besonders, da der Online-Modus ersatzlos gestrichen wurde. Da reißen es ein paar Gamepad-Mätzchen auch nicht mehr raus. Empfehlenswert allenfalls für Fans. Alle anderen greifen zu *Sonic All Stars Racing Transformed* oder sparen für *Mario Kart 8*!

F1 Race Stars: Pow. Up Ed.

Termin: 16.01.2014
Hersteller: Codemasters
Entwickler: Codemasters
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 25 Euro

GRAFIK 7
Detailreiche Strecken und absolut flüssige Grafik. Leider ist der Grafikstil an sich recht unspektakulär.

SOUND 5
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Dudelmusik sticht weder positiv noch negativ heraus. Die Fahrer nerven mit dämlichen Sprüchen.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die vielen Eingabemöglichkeiten sind löblich. Die Flitzer steuern sich jedoch etwas zu unpräzise.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Das Balancing von Karriere und Waffen ist schwach gelöst. Manche Strecken wiederholen sich zu oft, machen durch die tolle Gestaltung aber durchaus Laune.

MEHRSPIELER 6
Auch im Multiplayer will der Funke nicht überspringen. Das F1-Star-Ensemble krankt auch hier am schwachen Waffenbalancing und lahmen Items.

PRO / CONTRA
- ✚ Schön designte und schön lange Strecken
- ✚ Flüssige und ansprechende Grafik
- ✚ Mehr Strecken, als in den anderen Versionen
- ▬ Miese Spielbalance
- ▬ KERS als Drift-Ersatz versagt auf ganzer Linie
- ▬ Online-Modus ersatzlos gestrichen

WiiU-FAKTOR 4
Der Multiplayer wird wahlweise auf TV und Gamepad-Bildschirm aufgeteilt. Ansonsten ist hier nicht viel los.

WERTUNG/FAZIT

65

„Nicht wirklich ‚powered up'. Die Race-Stars stehen für leidlich spannende Rennen."

INAZUMA ELEVEN 3 TEAM OGER GREIFT AN!

Rollenspiel Wir werden Weltmeister – schon wieder! Nach *Inazuma Eleven 3: Kettenblitz/Explosion* hat nun auch die dritte Version des Spiels zu uns nach Europa gefunden.

Nur wenige Monate sind vergangen, seit Mark Evans (im Original Mamoru Endou), Kapitän der Fußballmannschaft der Raimon-Schule aus Tokio, die begabtesten Spieler des Landes versammelt hat, um gegen die gewaltige Alius Academy zu bestehen. Nun finden sich erneut die Besten der Besten zusammen, um das Nationalteam für die Weltmeisterschaft zu stellen: Inazuma Japan! Zusätzlich zum alteingesessenen Kern der Mannschaft gesellen sich auch neue Talente hinzu, von denen alle ihre eigenen Träume und Hintergrundgeschichten mitbringen. In *Team Oger greift an!* wird die Story von *Inazuma Eleven 3* um einige Komponenten erweitert: 80 Jahre in der Zukunft wird das zwielichtige Team Oger in die Vergangenheit geschickt, um die Fußball-Weltmeisterschaft zu sabotieren und die Geschichte zu verändern. Ein Junge namens Canon folgt ihnen auf dem Fuß und hilft Inazuma Japan dabei, ihren geliebten Sport zu retten. Die Grundlage für diese Geschichte bildet übrigens ein Anime-Film, der 2010 in den japanischen Kinos lief. Zu erwähnen sei noch, dass die *Inazuma Eleven*-Reihe Portierungen von den DS-Spielen darstellen, die schon seit Jahren in Japan erhältlich sind. Grafisch sollte man hier also keine allzu hohen Ansprüche haben.

Mehr RPG als Fußball

Die meiste Zeit eilt ihr durch die Gegend, erledigt kleinere Missionen und trainiert dabei auf dem Weg eure Teammitglieder. Auf der Straße werdet ihr nämlich regelmäßig zu kurzen Spielen herausgefordert. Dieses Training ist wichtig, wenn ihr gegen die großen Teams eine Chance haben wollt: Zunächst einmal muss sich Inazuma Japan in der Asien-Qualifikation gegen zahlreiche Konkurrenten behaupten. Kein leichtes Spiel, wie bald klar wird: Einige Teile der Matches sind geskriptet, sodass ihr storybedingt beispielsweise einen Rückstand ausgleichen oder auf einige eurer Lieblingsspieler verzichten müsst. Zum Glück gibt es gute Trainingsmöglichkeiten in Form von sogenannten Fußballtouren: Hier tretet ihr gegen Teams an, die aus den vorherigen Spielen bekannt sind, und je besser ihr dabei abschneidet, desto mehr Gegenstände und Erfahrung erhaltet ihr. Wenn ihr so ein Match mit mindestens 5 Toren und kei-

Team Oger wurde gesandt, um Fußball zu vernichten. Und natürlich spielen die Jungs Fußball, um dieses Ziel zu erreichen. Inazuma Japan muss sie aufhalten!

In der Zukunft ist Trainer Hillman offenbar auf die dunkle Seite der Macht gewechselt und setzt nun alles daran, die Vergangenheit zu verändern.

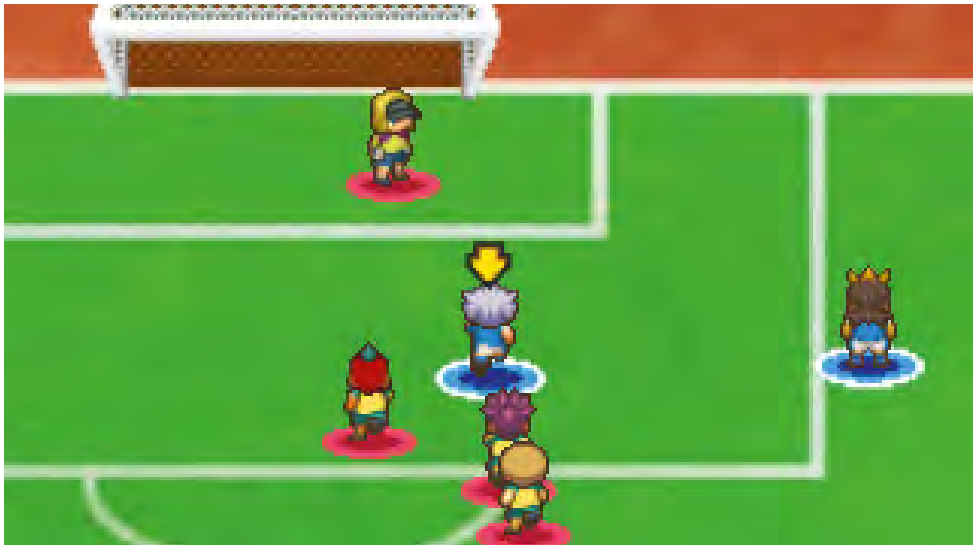
Jedes Team, das sich für die Endrunde qualifiziert hat, bekommt auf der Insel Liocott einen eigenen Bereich. Zwischendurch erfahren wir, was die Mannschaften der anderen Länder so treiben. Die Argentinier lassen es sich bei einem Steak gutgehen.

nem Gegentor abschließt, verdoppeln sich eure Erfahrungspunkte sogar! Das heißt also, man muss weniger trainieren, je effizienter man spielt.

Schnapp sie dir alle!

Wie bei *Pokémon* habt ihr einen riesigen Pool an potenziellen Teammitgliedern zur Verfügung. Einige schließen sich euch automatisch an, wenn ihr sie in den 4-vs.4-Matches besiegt, andere müsst ihr über Münzautomaten anwerben. Die besten Spieler mit den seltensten Spezialtechniken findet ihr aber über die Suche über Bekannte: Hier müsst ihr euer zukünftiges Mannschaftsmitglied zunächst an einem bestimmten Ort aufspüren und dann gegen es antreten, oft auch mehrmals hintereinander. Schade ist nur, dass diese Charaktere nicht in die Story integriert werden: Die dreht sich weiterhin um Mark & Co. und ihren Weg an die Weltspitze. Aber halt, was ist jetzt eigentlich mit Team Oger? Dazu kann man sagen: Gerade in der ersten Hälfte des Spiels merkt man so gut wie gar nichts von den Machenschaften der Schurken aus der Zukunft. Die Story läuft genauso ab wie in den ursprünglichen Versionen, wenn man von ein paar kurzen Dialogsequenzen einmal absieht. Erst wenn man sich bereits für die Endrunden qualifiziert hat, beginnt Team Oger langsam, seine Pläne umzusetzen. Das Fazit lautet also: Wer *Kettenblitz/Explosion* nicht gespielt hat, aber einen Teil von *Inazuma Eleven 3* haben möchte, sollte bei *Team Oger greift an!* zugreifen. Für die unter euch, die schon eine der ersten beiden Versionen besitzen, lohnt sich der Kauf nur bedingt, da die zusätzlichen Story-Elemente nicht allzu sehr im Vordergrund stehen.

Stefanie Groß



Manövriert durch geschicktes Passen die gegnerischen Verteidiger aus und knallt dem Torwart dann aus nächster Nähe eine Spezialtechnik um die Ohren. Je näher ihr vor ihm steht, desto geringer ist die Chance, dass er den Ball halten kann.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Mal sehen, wie Team Oger in die bestehende Geschichte integriert wird."

Zu meiner Freude wurde ich nun auch mit der dritten Version von *Inazuma Eleven 3* betraut. Meine Erfahrungen kamen mir hier sehr zugute, sodass ich gleich von Anfang an richtig trainieren und skillen konnte – was allerdings dazu führte, dass mein Team schon bald allen Gegnern haushoch überlegen war. So ergaben sich teilweise leicht schräge Situationen während einiger geskripteter Teile, wenn ich vier Tore in Führung lag und meine Spieler gleichzeitig jammerten, wie man nur gegen einen so übermächtigen Gegner bestehen sollte. In jedem Fall ist *Team Oger greift an!* ähnlich zu bewerten wie die anderen beiden Versionen. Einen kleinen Minuspunkt gibt es aber, weil man mit *Kettenblitz/Explosion* nur Passwörter tauschen, aber nicht spielerisch interagieren kann.

Inazuma Eleven 3: Team…

Termin: 14. Februar 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6
Selbst zu DS-Zeiten hätte man diese Grafik nicht wirklich modern genannt.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Filmsequenzen sind alle auf Deutsch. Die Musik ist eingängig und passend.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Man braucht eine Weile, um die Steuerung zu perfektionieren, doch dann geht alles wie von selbst.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: einfach
Speichersystem: jederzeit außerhalb der Matches
Neben den Fußballspielen steht vor allem die Story im Vordergrund. Diese wird durch das futuristische Team Oger um einiges erweitert.

MEHRSPIELER 6
Ihr könnt euch leider nur eingeschränkt mit *Kettenblitz/Explosion* verbinden. Wenn ihr richtig zusammen spielen wollt, braucht ihr noch einmal *Team Oger*.

PRO / CONTRA
- ✚ Bewährter Mix aus Action und Rollenspiel
- ✚ Erweiterte Story-Elemente
- ✚ Über 2.000 Spieler zum Trainieren
- ✚ Animierte Zwischensequenzen
- ➖ Stark veraltete Grafik
- ➖ Japanische Spieler mit englischen Namen!

3DS-FAKTOR 2
Der 3D-Effekt kommt nur sporadisch zum Einsatz. Eigentlich könnte man auch darauf verzichten.

WERTUNG/FAZIT

78

„Team Oger erweitert die Story, bietet aber sonst kaum etwas Neues."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

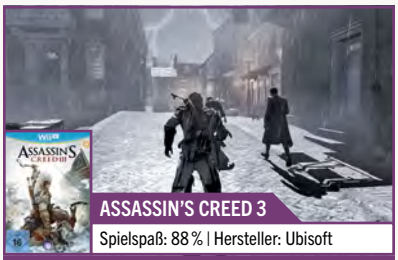
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

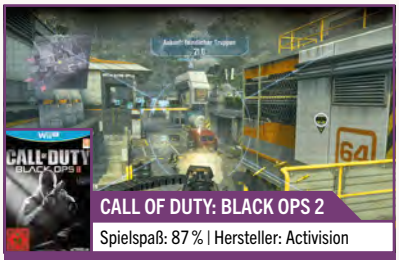
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

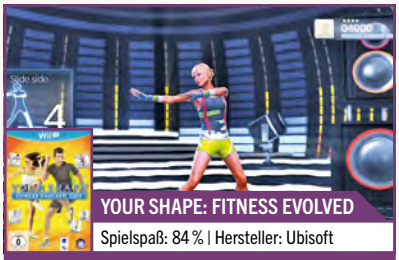
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



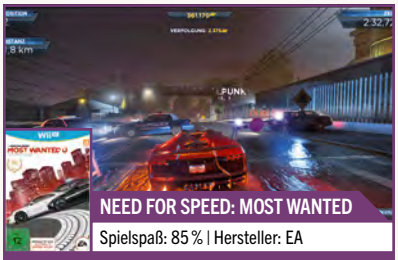
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED
So etwas haben wir noch nicht erlebt: Die fertige Version schon zum Test da, trotzdem verschoben!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 60 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV

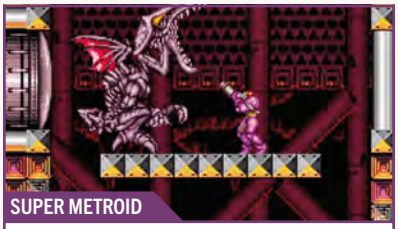
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Vollkommen zu Recht immer noch einer der besten Plattformer der Super-Nintendo-Ära.

Gradius
Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

Nam-1975
Spielspaß: 7 | Hersteller: D4 Enterprises

ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

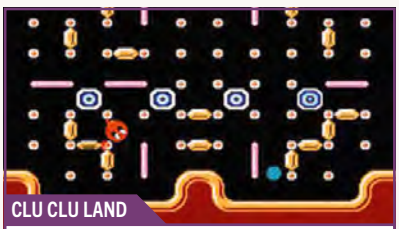
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

GESCHICKLICHKEIT



CLU CLU LAND

Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

Nettes Spielchen aus der NES-Ära, aber Games wie *Bubble Bobble* sind deutlich besser gealtert.

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN

MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Ghouls'n Ghosts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Kirby's Adventure
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

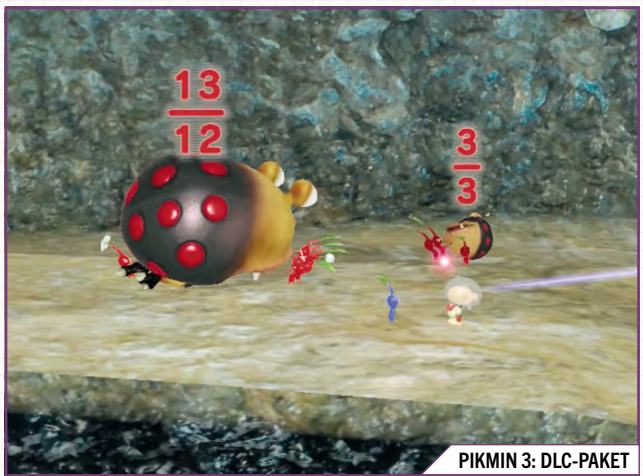
F-ZERO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Einziger Wermutstropfen: kein Multiplayer-Modus! Wer damit leben kann, sollte unbedingt zugreifen.

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

-
Spielspaß: - | Hersteller: -



PIKMIN 3: DLC-PAKET

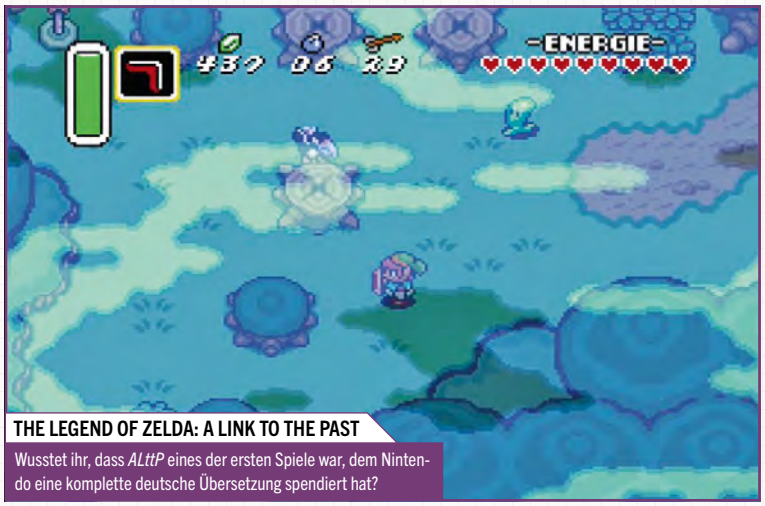
Solltet ihr, ebenso wie unsere Redaktion, nicht genug von den *Pikmin* bekommen können, möchten wir euch die neuen *Pikmin*-DLC-Bonusmissionen ans Herz legen. Coole Ideen dabei!

GRADIUS

Auf Seite 56 stellen wir euch einen 3DS-VC-Titel namens *Life Force* vor. Wenn ihr die Originalserie kennenlernen möchtet, auf der *Life Force* basiert, gönnt euch *Gradius* für die Wii-U-VC!

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

ALttP hat eine ganze Generation von Videospielern geprägt – mit seinem Gameplay, der Grafik, der wunderschönen, zeitlosen Musik …



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Wusstet ihr, dass *ALttP* eines der ersten Spiele war, dem Nintendo eine komplette deutsche Übersetzung spendiert hat?

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick.

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

RUSH

An Knobelgames herrscht auf der Wii U gerade kein Mangel – vor allem im eShop erfreuen sich Denkspiele wie *Rush* großer Beliebtheit.

RUSH

Die Spielidee von *Rush* ist eigentlich sehr interessant, die hakelige Steuerung und mangelnde Übersicht nagen aber gehörig am Spaß.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

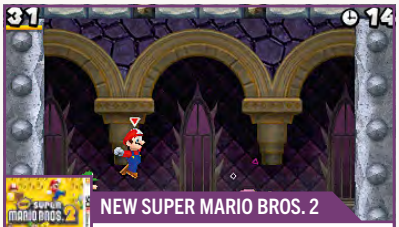
PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Ein Partyspiel für 3DS statt für Wii U rauszubringen, ist ungefähr so, als verlagere man eine Fete vom Wohnzimmer in den Flur.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

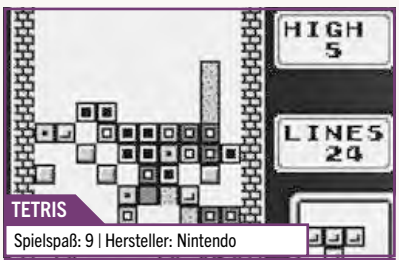
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

3D GALAXY FORCE 2

Der 3D-Regler an eurem DS ist genrell auf „aus" gestellt? Dann dürfte euch *3D Galaxy Force 2* nicht vom Hocker reißen, Segas Remake des Arcade-Klassikers lebt von seinen Tiefenffekten.

LIFE FORCE

Wenn ihr eure Shooter (anders als beim Kollegen im linken Screenshot) ganz klassisch bevorzugt, ist das antike *Gradius*-Spin-off *Life Force* für euch erste Wahl. Aber Vorsicht: bockschwer!

POKÉMON BANK UND POKÉMOVER

Platz für bis zu 3.000 Taschenmonster bei Kosten von 4,99 Euro pro Jahr – bei stabilen, verlässlichen Speicherservern ein fairer Preis.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92% Und immer noch ist Mario ganz oben, doch Rayman ist ihm dicht auf den Fersen.
2	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
3	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
4	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%
5	**Wii PARTY U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 68%
6	**JUST DANCE 2014** Entwickler: Ubisoft Milan Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: -
7	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	**FIFA 13** Entwickler: EA Canada Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70%
9	**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
10	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92% Das Mario-Fieber grassiert weiterhin hartnäckig bei unseren Lesern. Völlig zu Recht!
2	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
3	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
4	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6	**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
7	**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
8	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
9	**SCRIBBLENAUTS UNLIMITED** Entwickler: 5th Cell Hersteller: Nintendo/Warner	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 76%
10	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montreal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Donkey Kongs Einstand auf der Wii U ist richtig klasse. Da lassen wir doch gerne den Affen raus!
2	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
6	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
7	**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
8	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
9	**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
10	**SCRIBBLENAUTS UNLIMITED** Entwickler: 5th Cell Hersteller: Nintendo/Warner	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 76%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80% Alle paar Monate kehrt *Animal Crossing* an die Spitze zurück. Ein echter Kämpfer!
2	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
4	**MARIO PARTY: ISLAND TOUR** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
5	**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	**LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS** Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
10	**LUIGIS MANSION 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90% Diesmal platziert sich Link ganz knapp vor Mario und seinem Kart.
2	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
5	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**MARIO PARTY: ISLAND TOUR** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
10	**FIRE EMBLEM: AWAKENING** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94% Und noch immer begeistern die Pokémon die Redaktion.
2	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
3	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
6	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
7	**FIRE EMBLEM: AWAKENING** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89%
8	**PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 83%
9	**ETRIAN ODYSSEY IV** Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 90%
10	**INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGER GREIFT AN!** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 78%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 23. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Zu den schwierigsten Abschnitten gehören die Luftschiff-Levels. Hier müsst ihr auf den scrollenden Bildschirm achten und gleichzeitig Kanonenkugeln ausweichen.

Von der Weltkarte aus gelangt ihr zu den diversen Levels. Damit ist es jedoch nicht getan: Versteckte Pilzhäuser und Warpröhren warten darauf, entdeckt zu werden.

SUPER MARIO BROS. 3

Wii U/3DS Wie kann ein Spiel auch beim zweihundertsten Durchgang noch so grandios gut sein?

Oft genug kommt es vor, dass man mit verklärtem Blick auf ein Spiel zurückschaut, welches man vor vielen Jahren geliebt hat, nur um dann enttäuscht feststellen zu müssen, dass es sich wesentlich schlechter gehalten hat als erwartet. Nicht so bei *Super Mario Bros. 3*! Der 2D-Hüpfer spielt sich heute noch genauso genial wie vor 23 Jahren und lässt durch seine herausragende Qualität so manch aktuelles Jump & Run vor Scham im Boden versinken.

Items im Gepäck

In Dutzenden von Levels beweist Klempner Mario, dass er schon damals der König unter den Hüpfhelden war. In bester Pilzkönigreich-Manier springt ihr auf Gumbas, werft mit Koopa-Panzern um euch, überwindet bodenlose Abgründe und gebt in regelmäßigen Abständen Bowsers bösartigen Sprösslingen, den Koopalings, Saures. Zur Unterstützung greift Mario auf allerlei ikonische Items zurück, zum Beispiel den Tanooki-Anzug, die Feuerblume oder den Unverwundbarkeits-Stern. Jedes der Helferlein sorgt dabei dafür, dass ihr komplett anders an die Levels herangehen müsst. Die einzelnen Abschnitte sind übrigens sehr kurz, erweisen sich dafür aber teilweise als ausgesprochen knackig. Trotzdem bleiben sie stets fair, was nicht zuletzt an der punktgenauen Steuerung liegt. Macht ihr einen Fehler, könnt ihr noch so viel fluchen: Das Problem liegt mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit bei euch und nicht beim Spiel.

Ein zeitloses Meisterwerk

Abseits der Levels kämpft ihr euch über eine große Weltkarte, die einige Geheimnisse wie versteckte Pilzhäuser oder Abkürzungen bereithält – nicht unähnlich der Oberwelt bei *Super Mario 3D World*. Generell ist es beeindruckend, wie viele Standards der *Mario*-Reihe in *Super Mario Bros. 3* erstmals zum Einsatz kommen, seinen es Items, Level-Strukturen oder auch das praktische Item-Aufbewahrungs-System. Dieser Umstand zeigt umso deutlicher auf, warum Marios dritter Ausflug nicht nur ein gelungener Retro-Ausflug, sondern nach wie vor eines der besten Spiele aller Zeiten ist. Die Frage ist darum nicht, ob sich der Download lohnt, sondern nur, ob ihr den Titel schon besitzt; immerhin ist er bereits auf so ziemlich jeder Nintendo-Plattform erhältlich.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	26. Dezember 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	10

Super Mario Bros. 3 ist oftmals fordernd, aber nie unfair, und zu jeder Zeit motivierend. Übrigens gleichen sich die Versionen für Wii U und 3DS bis aufs Haar.

Diese Szene erweckt bei älteren Spielern nostalgische Gefühle. Noch heute beginnt der erste Level jedes *Mario*-Spiels üblicherweise auf dieselbe Weise.

Unepic nimmt sich selbst alles andere als ernst und erzählt die Story eines unfreiwillig in ein Fantasy-Abenteuer versetzten Pen&Paper-Rollenspielers.

Die Kämpfe gegen die teilweise sehr starken Gegner erweisen sich aufgrund der dunklen Räume als recht knifflig. Kerzen und Fackeln sorgen für Abhilfe.

UNEPIC

Wii U Egal ob *Zelda* oder *Castlevania*: *Unepic* nimmt sämtliche Fantasy-Epen auf die Schippe.

Die Prämisse von *Unepic* ist außergewöhnlich: Ihr seid Dan, ein nerdiger Pen&Paper-Rollenspieler, der während einer Spielenacht mit seinen Freunden unvermittelt in ein düsteres Fantasy-Schloss gezogen wird. Hier muss er seine theoretischen Abenteuer-Kentnisse gegen Skelette, Oger und andere Untiere unter Beweis stellen. Auf seiner Reise wird so ziemlich jedes bekannte Fantasy-Klischee veralbert – mal mit größerem und mal mit geringerem Erfolg. Als nicht ganz so abgefahren erweist sich das Gameplay, welches klassische 2D-Rollenspielkost bietet. Ihr erforscht in bester *Castlevania*-Manier das riesige Schloss, sammelt zig Waffen und Zaubersprüche und macht damit euren Feinden den Garaus. Habt ihr genug Gegner geplättet, steigt euer Erfahrungslevel und ihr könnt Punkte auf Angriff, Lebensenergie und andere Statuswerte verteilen. Wer will, kann hierbei viele Spielstunden investieren. Zwar erweist sich das Spiel als nicht so gut ausbalanciert wie die großen Vorbilder und das Inventarsystem ist nicht gerade intuitiv. Rollenspiel-Fans können aber dennoch bedenkenlos zugreifen.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Enjoy Up Games
Termin:	23. Januar 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Wii U Mit Jojo und Hamburgern geht ihr im alten Japan gegen böse Geister vor.

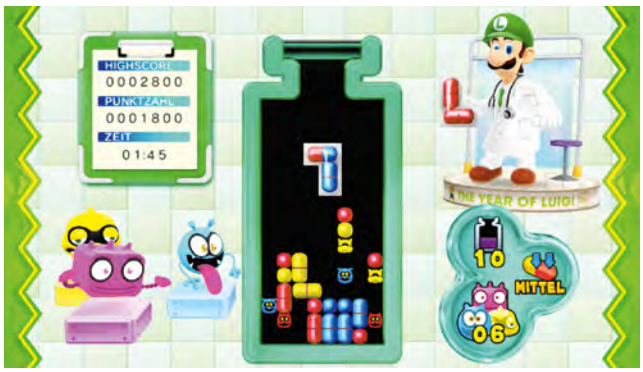
Wenn er gut und nicht zu übertrieben ist, kann auch Nonsens-Humor die Story eines Spiels tragen – so wie es bei *The Legend oft the Mystical Ninja* der Fall ist. In einer abstrusen Handlung rund um entführte Prinzessinnen, Ninja-Katzen und herumhüpfende Hamburger macht ihr euch in einer vom alten Japan inspirierten Welt auf, um böse Gestalten zu verkloppen – wahlweise auch im Koop-Modus. Die Hälfte der Stages ist in Dörfern angesiedelt, die ihr in isometrischer Perspektive durchquert. Hier wehrt ihr Feinde ab, absolviert Minigames und deckt euch in Shops mit Items ein. Die andere Hälfte der Levels präsentiert sich in 2D-Ansicht. Das Gameplay ähnelt sich in beiden Hälften vor allem darin, dass ihr hauptsächlich durch die Gegend hüpft und verschiedene Feinde aufmischt. Am Ende dieser 2D-Bereiche erwartet euch stets ein mächtiger Boss, dem ihr nur mit einer bestimmten Taktik beikommen könnt. Diese Kämpfe bilden das Highlight dieses ebenso schweren wie aber auch sehr charmanten Retro-Titels.

Lukas Schmid

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	16. Januar 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Die Story des Spiels ist ebenso unlogisch wie unterhaltsam. Auf eurer Reise durch die von Japan inspirierte Welt erwartet euch Slapstick-Humor am laufenden Band.

Schon früh erweist sich *The Legend of the Mystical Ninja* als recht schwer. Um den ersten Boss zu bezwingen, werdet ihr wahrscheinlich mehrere Anläufe benötigen.



Die größte Neuerung in *Dr. Luigi*: Ein Spielmodus, in dem ihr statt mit einzelnen Pillen mit doppelt so großen Blöcken spielt. Da tut das Schlucken gleich doppelt weh!

Online findet ihr entweder gegen Freunde oder Spieler weltweit heraus, wer der bessere Mediziner ist. Aber auch offline können Doktorspiele getrieben werden.

DR. LUIGI

Wii U Auf der Wii U gibt Mario den Doktorkittel an seinen grünen Bruder ab.

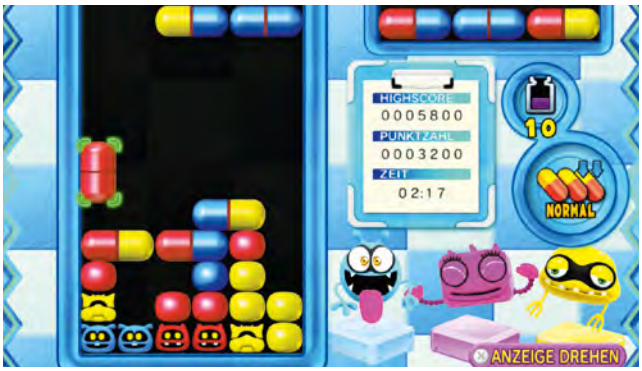
Das von Nintendo ausgerufene „Jahr des Luigi" ist rein technisch seit dem 01. Januar dieses Jahres vorbei. Mit knapp zwei Wochen Verspätung schleicht sich aber noch ein letztes Spiel in den Speicher der Wii U, welches den grünen Latzhosenträger in den Mittelpunkt stellt. Dieses klassische Kleidungsstück gibt Luigi in *Dr. Luigi* jedoch ab und zieht sich stattdessen einen weißen Arztkittel über.

Gebt mir ein L!

Dr. Luigi bewegt sich nicht allzu weit von der bekannten *Dr. Mario*-Formel weg. In bester *Tetris*-Manier fallen zweifarbige Kapseln herab, welche ihr nach links und rechts bewegen und rotieren müsst. Ordnet ihr horizontal oder vertikal vier Felder derselben Farbe an, lösen sich böse Bakterien und Pillen in einem bunten Funkenregen auf. Habt ihr alle Krankheitserreger auf dem Feld zerstört, habt ihr gewonnen. Soweit alles wie gehabt: Neu hinzugekommen ist lediglich ein Spielmodus, in dem jeweils zwei zusammengeklebte Pillen auf einmal herunterprasseln, welche dadurch, passend zur Thematik, den Buchstaben „L" bilden. Auf diese Weise könnt ihr mehr Bakterien auf einmal auflösen, macht den Bildschirm aber auch wesentlich schneller voll, wenn's einmal nicht so rund läuft. Der Modus macht Spaß, verändert das Spielprinzip aber kaum.

Weltweit gegen Bakterien

Die anderen Spielvarianten sind so oder so ähnlich schon aus dem Wii-Vorgänger bekannt. So könnt ihr etwa in sich abgeschlossene Levels bestreiten oder in einem Endlos-Run versuchen, so weit wie möglich zu kommen. In einem anderen Modus bewegt ihr die Blöcke auf dem Touchscreen und habt dadurch mehr Kontrolle über sie als normal – das funktioniert wesentlich besser als auf der Wii, wo der Modus mittels Pointerfunktion der Wii-FB gesteuert wurde. Neben einem unterhaltsamen Offline-Multiplayer haben die Entwickler dem Spiel erfreulicherweise auch einen Online-Modus spendiert. Wahlweise



Wer will, bewegt in einem Spielmodus die Pillen mit dem Stylus über den Touchscreen. Das Geschehen läuft hierbei langsamer ab als in den klassischen Modi.

tretet ihr hier gegen Aushilfsärzte aus aller Welt an oder sucht gezielt nach Freunden und Bekannten. Ausführliche Ranglisten sorgen dafür, dass ihr jederzeit wisst, wie gut oder schlecht ihr euch im Vergleich mit anderen Spielern schlagt. Somit erweist sich *Dr. Luigi* als ein gelungenes Puzzle-Paket, welches sich für den relativ hohen Preis aber zu wenig vom Wii-Vorgänger unterscheidet. Für den nächsten Teil wünschen wir uns etwas gewagtere Experimente vonseiten der Entwickler.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	15. Januar 2014
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Neben den Einstellungen bezüglich der Schnelligkeit der herabfallenden Steine könnt ihr auch die künstliche Intelligenz des Computer-Gegners an euer eigenes Talent anpassen. Auf der schwierigsten Stufe erweisen sich diese als fast unschlagbar.

Lebensenergie? Fehlanzeige. Nach einem Treffer gebt ihr den Löffel ab. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad heißt es schon nach drei verlorenen Leben: Game over.

Einer der Momente, die das Spiel defnieren: Nachdem ihr die beiden kleinen Terminatoren kaltgestellt habt, kommt ihr großer Bruder und macht euch platt!

CONTRA III: THE ALIEN WARS

Wii U Nach über 20 Jahren ist der Bann gebrochen: *Super Probotector* wird auch in Europa endlich zu *Contra III*. Ein längst überfälliger Schritt bei einem so legendären Titel.

Ist es eine Verrohung der Gesellschaft oder war der Jugendschutz von früher einfach viel zu besorgt um das geistige Wohl der Heranwachsenden? So manch modernes Videospiel, das heute ungeschnitten auf den Markt kommt, schmeißt mit weitaus realistischeren Gewaltdarstellungen und Körperteilen um sich, als es Spiele tun, die schon Jahrzehnte auf dem Buckel haben. Die beiden Ego-Shooter *Doom I* und *Doom II – Hell on Earth* etwa waren bis 2011 indiziert und durften in Deutschland nicht öffentlich beworben werden, obwohl die dortige Zurschaustellung der Gewalt schon wenige Jahre später nicht mehr als wirklich gefährdend bezeichnet wurden. Um dieses Schicksal nicht zu teilen, brachte Konami seine *Contra*-Reihe in den PAL-Gefilden leicht verändert auf den Markt. Anstelle von Jimbo und Sully, den zwei richtigen Soldaten der Originalversion, lauteten die Namen der Hauptfiguren von *Super Probotector* RD-008 und RC-011. Glücklicherweise hört die Aufzählung der regionalen Unterschiede hier schon auf – abgesehen vom kompletten Austausch der Protagonisten sind beide Spiele vom Inhalt her identisch.

Sterben im Sekundentakt

Ob Mensch oder Maschine, beide haben mit Red Falcon, einer angreifenden Alien-Fraktion, denselben Feind, welcher in der für die Serie typischen Sidescroll-Manier bekämpft wird. Vorzugsweise werden die Gegner kooperativ mit einem Freund mit dem normalen Maschinengewehr oder einer der vielen verfügbaren Extrawaffen über den Haufen geballert. Harmloses Kanonenfutter ist in *Contra III* allerdings Mangelware. Von Beginn an hagelt es Projektile aus allen Richtungen, Feinde sind stark zu ihrem Vorteil platziert und bei den anfangs unfair wirkenden Zwischen- und Endbossen ist man schnell geneigt, nach einigen Game Over-Bildschirmen den Controller für immer aus der Hand zu legen und sich vor Wut schreiend ins Exil zu begeben. Dass aber selbst 20 Jahre später Spieler das Gamepad immer wieder vom Boden aufheben und zu dem Titel zurückkehren, liegt einzig und allein an dem grandiosen Spieldesign von *Contra III*. Nicht nur sehen die insgesamt sechs Welten sehr unterschiedlich aus, auch in Sachen Gameplay wird Abwechslung großgeschrieben. Straßenkämpfe in den Ruinen der Metropole, Highway-Fahrten mit einem futuristischen Bike, Kletterpartien in Industrie-Zonen und auf Schwärmen von abgefeuerten Raketen: Getoppt wird die wahnsinnig schwere und motivierende Achterbahnfahrt durch lange im Gedächtnis bleibende Endgegner wie riesige Terminatoren und mutierte Monster-Schildkröten. Gibt es an *Contra III* überhaupt irgendwelche Minuspunkte? Ja, immer noch vermisst man eine Schultertastenfunktion für schräge Schusswinkel bei gleichzeitigem Stehenbleiben und die zwei Top-view-Stages mit dem Mode-7-Effekt hinken den normalen Passagen qualitativ ein wenig hinterher. Groß geschadet hat es *Contra III* damals in keinster Weise. Und das tut es auch über zwei Dekaden später absolut nicht. Way to go! **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	7. Januar 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Das zweite und das fünfte Level stechen extrem hervor: Nicht nur die Vogelperspektive irritiert, auch die Steuerung ist hier komplett anders.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Wii U/3DS Der zweite Teil macht üblicherweise alles größer, schöner und besser! Oder er geht es experimentell an und schlägt einen anderen Pfad ein. Wie hat sich *Castlevania II* entschieden?

Kommt in den heutigen Tagen ein Sequel zu einem erfolgreichen Spiel auf den Markt, werden Neuerungen meist nur an der Oberfläche platziert, während das Grund- und Grafikgerüst des Spiels unangetastet bleibt. Eine neue Engine oder unverbrauchte Gameplay-Elemente benötigen einfach zu viel Zeit und Ressourcen, die so mancher Publisher nicht bereit ist, aufzubringen. Investitionsmüdigkeit war jedoch nicht immer an der Tagesordnung. Nintendo selbst unternahm bei *Super Mario* und *The Legend of Zelda* mit dem jeweiligen zweiten Teil einige Experimente, die es in der Form danach für lange Zeit oder nie wieder gab. Auch Konami wollte mit *Castlevania II: Simon's Quest* in vielerlei Hinsicht einen anderen Weg einschlagen.

Wo bitte geht's zum Sarg?

Der erste Blick auf das Spiel verrät noch nicht viel über die vielen Neuerungen: *Simon's Quest* ist wie sein Vorgänger als Sidescroll-Plattformer aufgebaut und erneut spielt Vampirjäger Simon Belmont die Hauptrolle. Anstelle von Zombies oder Fledermäusen sind die ersten Individuen, die ihr antrefft, Stadtbewohner und Händler. Diese geben euch Ratschläge, was ihr als Nächstes tun solltet, oder verkaufen euch nützliche Gegenstände. Zumindest Ersteres aber nur in der Theorie, denn mit das größte Problem an *Simon's Quest* ist die nicht vorhandene unsichtbare Hand, die euch durch das Spiel leitet. Viele Rätsel im Spiel sind auf eigene Faust nicht zu lösen, weil es entweder keine Hinweise dazu gibt, die englische Übersetzung schlicht fehlerhaft ist oder euch die Bewohner Lügen ins Ohr flüstern. Schon beim Erscheinen des Spiels benötigte man Unterstützung durch offizielle Guides oder Mundpropaganda.

Der Wille ist spürbar

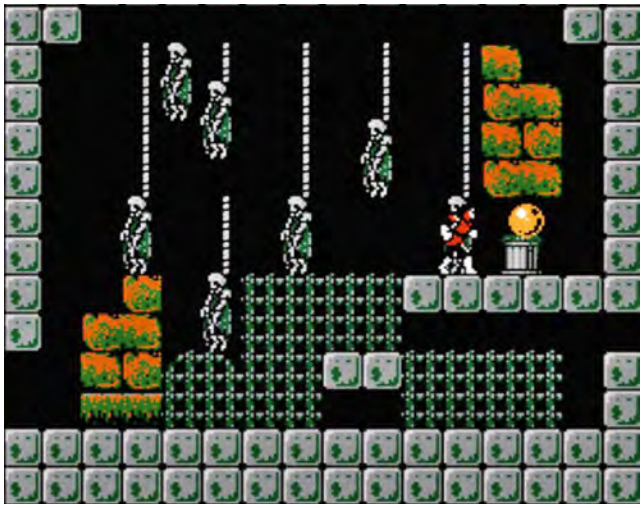
Ansonsten wäre man wohl auch 1.000 Jahre später nicht drauf gekommen, den roten Kristall auszuwählen und ein paar Sekunden vor der Wand niederzuknien, damit ein Tornado erscheint und Simon in den nächsten Spielabschnitt transportiert. Damals wie heute mag das ein fataler Designfehler gewesen sein, doch man sollte den Entwicklern den Ehrgeiz, den sie ins Spiel gesteckt haben, trotzdem zugutehalten. So führte *Simon's Quest* ein erstes RPG-System mit einem aufstufbaren Helden oder vielen Ausrüstungsteilen zum Wechseln

Die Endgegner des Spiels sind rar gesät, sehr einfach geraten und auch nur optional. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch einfach nach rechts weitergehen.

ein, was Konami erst Jahre später mit *Symphony of the Night* wieder in ein Spiel implementierte. Die Spielwelt verläuft nicht strikt geradeaus, sondern lädt mit unterschiedlichen Richtungen und Abzweigungen zum Erkunden ein. Und das Betreten des zerstörten Schlosses Castlevania, in dem keine Menschen-/Monsterseele mehr haust und man Draculas Überreste in einen Opferaltar legen muss, ist definitiv als atmosphärisches Highlight am Ende des Spiels zu werten. So gesehen war *Castlevania II: Simon's Quest* seiner Zeit ein wenig voraus und in vielen Bereichen sehr ehrgeizig. Nur war es für eine spielspaßfördernde Ausführung noch etwas zu früh oder einzelne Elemente waren nicht vernünftig zu Ende gedacht. Zukünftige Spieledesigner und ganz große *Castlevania*-Cracks greifen zum Pflock.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Konami
Termin:	16. Januar 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	6



In diesen gelben Bällen warten die Überreste von Graf Dracula auf euch. Wie ihr an diese herankommt, erfahrt ihr in unserer Tipps-Sektion auf Seite 86.

Für erledigte Feinde bekommt ihr Erfahrungspunkte, eine detaillierte Auflistung über Profilwerte oder andere Statistiken gibt es allerdings nicht.

SUPER MARIO BROS
THE LOST LEVELS

Wii U Die Rache der Gumbas: Schon Miyamoto wusste damals, dass dieses Spiel ernsthafte Nervenschäden verursachen kann.

Wenn man das früher gewusst hätte: Was hierzulande als *Super Mario Bros. 2* bekannt war, hieß in Wahrheit *Yume Kojo: Doko Doki Panic* und wurde für den westlichen Markt mit Mario-Charakteren ausgeschmückt. Das echte *Super Mario Bros. 2* blieb lange Zeit nur den Japanern vorbehalten, da Nintendo vermutete, es könnte für den ausländischen Zocker zu schwer sein. Ob das auf jeden Spieler zugetroffen hätte, sei mal dahingestellt. Der brutale Schwierigkeitsgrad ist allerdings bittere Realität. Stellenweise erinnert *Super Mario Bros. – The Lost Levels* an ein von Fans erstelltes ROM-Hack, in dem es nur darum geht, dem Spieler sämtliche Nerven zu rauben. Es gibt unsichtbare Blöcke an allen Ecken und Enden, pixelgenaue Sprünge ins Blinde und Warpröhren, die euch mehr schaden als helfen. Es ist nur den zwar in die Jahre gekommenen, aber immer noch tollen Spielmechaniken zu verdanken, dass dieser zuweilen absichtlich unfaire Kurztrip ins Pilzkönigreich Spaß macht. Jedoch nur denen, die das Original kennen und lieben. Einem Genre-Fremden macht ihr selbiges mit *The Lost Levels* von vornherein nur madig. **Marco Cabibbo**

Grafisch unterscheidet sich das Spiel vom Vorgänger nur marginal. Die Wolken haben jetzt nettere Gesichter.

Feuer, Feuer und nochmals Feuer: Bei einem falschen Schritt kann es an dieser Stelle schon vorbei sein.

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	23. Januar 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

NINJA GAIDEN III
THE ANCIENT SHIP OF DOOM

3DS Das Schiff des Verderbens bringt jenen, die es betreten, das genaue Gegenteil: Knifflige Sidescroll-Action erster Klasse.

Zwei bereits sehr hochwertige Titel machen es einem dritten Teil immer schwer, qualitativ daran anzuschließen. Viele Reihen haben bei diesem Schritt bereits gepatzt, doch wo sie scheitern, war *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* erfolgreich. Erneut schärft Ryu Hayabusa seine Klinge, um in diesem Abenteuer einem Verschwörer auf die Schliche zu kommen. Erzählt wird das Abenteuer erneut mit schön aufgemachten Zwischensequenzen, die es nach jedem Level als Belohnung gibt. Und die hat man sich redlich verdient, denn auch *Ninja Gaiden III* geizt nicht mit schwierigen Sprungpassagen und gefährlichen Gegnern. Den größten Kritikpunkt mit den sofort neu auftauchenden Gegnern, wenn man sie einmal besiegt hat, hat Entwickler Tecmo zum Glück beseitigt. Fast genauso hilfreich sind die überarbeiteten Upgrades, bei denen nun jederzeit erkenntlich ist, was in ihnen enthalten ist. Sehr nützlich bei Stellen, wo bestimmte Extrawaffen effektiver sind als andere oder ihr eure alte Waffe behalten wollt. Auf der Gegenseite stellt euch *Ninja Gaiden III* nur eine Mindestanzahl von Continues zur Verfügung. Sind die verbraucht, geht es gnadenlos zurück an den Start. Mithilfe der Speicherfunktion des 3DS, durch die Rücksetzpunkte möglich sind, könnt ihr dem Spiel hier aber zuvorkommen. Selbst dann wischt es zwar immer noch den Boden mit eucht auf, doch dank bewährter Stärken der Serie lässt man das gerne mit sich machen. **Marco Cabibbo**

***Ninja Gaiden III* bietet dem Auge unterschiedliche Level-Szenarien mit einer breit gefächerten Farbpalette.**

Die Zwischensequenzen, angelehnt an alte Ninja-Action-Movies, waren beim Erscheinen des Spiels eine Seltenheit.

Genre:	Action
Entwickler:	Tecmo
Termin:	23. Januar 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	9

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Tropical Freeze* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor. Diesmal mit Dino-Games und den coolsten Weltraum-Helden! **Uwe Hönig**

DIE TOPS & FLOPS UNTER DEN URZEITECHSEN-SPIELEN

Ein Special für alle Fans der urzeitlichen Dinosaurier!

Eigenartig, dass Videospiele mit Dinosauriern aufgrund der Brutalität meist für Erwachsene erscheinen. Denn bereits im Kindesalter wird mit kleinen Plastikdinos im Sandkasten gespielt. In der virtuellen Welt geht es optisch meist brutaler zu. Spiele wie *Turok*, *Dino Crisis* oder *Jurassic Park* begeistern durch die faszinierenden Urzeitmonster und genießen großes Ansehen unter Videospielern in aller Welt. Um die Folgen eines Flops zu minimieren, wagen sich die Publisher heutzutage aber kaum noch an so teure Produktionen heran. Spiele wie das anno 2008 veröffentlichte *Turok (dt.)* bleiben eher die Ausnahme. Längst haben die Unternehmen den Casual-Markt für sich entdeckt und bedienen diese Zielgruppe mit vergleichsweise kostengünstig produzierbaren Spielen wie beispielsweise *Kampf der Giganten – Dinosaurier* (Nintendo DS). Welche Spiele mit den Urzeitechsen etwas taugen oder von welchem Titel man lieber die Finger lassen sollte, zeigt euch Online-Redakteur Max Falkenstern in seinem Special.

1993 Auf dem Nintendo nahm alles seinen Lauf. Mit dem Start des Kino-Blockbusters *Jurassic Park* erschien eine entsprechende Versoftung für das NES und den Game Boy. Später folgten Umsetzungen unter anderem für SNES, PC und Amiga.

1997 Heutzutage würde man *Turok (dt.)* als einen Ego-Shooter alter Schule bezeichnen. Vereinfacht ausgedrückt ballert ihr euch mit allerlei Schusswaffen durch streng lineare Dschungel und Tempelanlagen. Als Kanonenfutter halten nicht nur gefräßige Dinosaurier, sondern auch Riesenskorpione und Roboter (deutsche Version) her. Das machte nicht nur Spaß, sondern sah auch noch ganz gut aus (bis auf den N64-Nebel). Mehrere Sequels folgten.

1999 Dinofans kommen um dieses Action-Adventure nicht herum: *Dino Crisis* begründete eine erfolgreiche Serie, die sich zunehmend in Richtung Action entwickelte. Der erste Teil wurde noch von Shinji Mikami entwickelt, dem Schöpfer von *Resident Evil*. Das ist dem Spiel in jeder Hinsicht anzumerken: Zahlreiche Schockmomente treiben die Spannung in die Höhe. *Dino Crisis* erschien für PS1, Dreamcast und später auch für den PC.

2002 In *Dino Island* aus dem Hause Monte Cristo werden die Urzeitechsen zu Publikumsmagneten degradiert. Die Spieler erbauen einen Park, kümmern sich um die Pflege und Nachzucht diverser Dinos und lassen die Geschöpfe anschließend in Shows antreten.

2002 Freunden unkomplizierter Lightgun-Shooter sollte *Dino Stalker* ein Begriff sein. Der Titel war im *Dino Crisis*-Universum angesiedelt und versetzte den Spieler in die Rolle eines Piloten. Dieser flog einen Einsatz während des Zweiten Weltkriegs, fand sich dann aber plötzlich in einer prähistorischen Welt wieder. Veröffentlicht wurde *Dino Stalker* exklusiv für die PS2.

2008 Dinos trainieren und diese anschließend gegen die Echsen anderer Spiele antreten lassen? *Kampf der Giganten – Dinosaurier* für den Nintendo DS machte es möglich.

DIE COOLSTEN WELTRAUM-HELDEN IN VIDEOSPIELEN

Diesmal zeigen wir euch eine Auswahl der berühmtesten Sci-Fi-Helden in Videospielen!

Der Master Chief rockt auf der Xbox 360 in *Halo 4*. Auch für die Xbox One arbeiten Microsoft und 343 Industries bereits an einem neuen *Halo*-Ableger. Doch auch andere Games bieten coole Weltraum-Helden, die wir euch im Special von Online-Redakteur Maik Koch vorstellen möchten. Vor allem denken wir dabei an die wackere Weltraum-Amazone Samus Aran aus der *Metroid*-Serie. In zahlreichen Abenteuern hat sie bereits die Galaxie vor den fiesen Weltraum-Piraten gerettet. Wir hoffen, dass Nintendo bald auch ein Wii-U-Abenteuer aus dem *Metroid*-Universum ankündigt. In diesem Artikel darf natürlich auch ein Name nicht fehlen: John Shepard. Der *Mass Effect*-Held stellt sich in der Trilogie den Reapern entgegen und rettet die Menschheit. Je nach Spielverlauf stehen ihm dabei verschiedene Verbündete zur Verfügung. Die Spielstände der einzelnen *Mass Effect*-Abenteuer können im jeweiligen Nachfolger weiterverwendet werden. Etwas friedlicher geht es hingegen in *Pikmin* zu. Weltraum-Held Captain Olimar schafft es, sein Raumschiff im ersten Teil wieder zu reparieren und die Pikmin zu retten. In Teil 2 kehrt er für die Firma seines Chefs auf den Pikmin-Planeten zurück und im kommenden *Super Smash Bros.* für Wii U wird Olimar sogar als Kämpfer zur Verfügung stehen!

SUPER MARIO GALAXY
Auch Power-Klempner Mario ist ein Weltraumheld! In *Super Mario Galaxy* und dessen Nachfolger hängt er sich ordentlich rein.

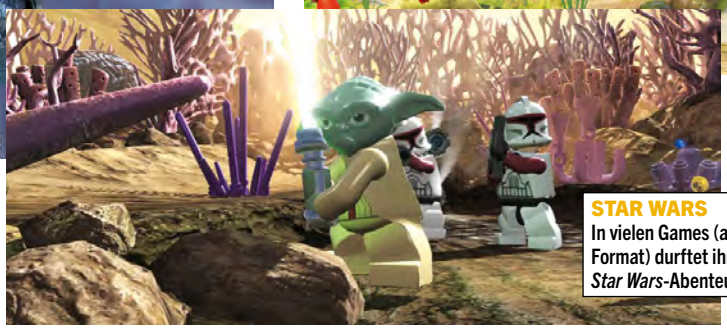
MASS EFFECT
Neben Samus Aran und dem Master Chief wohl der bekannteste Weltraum-Held im Videospiele-Bereich. Mit Shepard geht es gegen die Reaper und um die Rettung der Erde.

STAR FOX
Die Crew aus der *Star Fox*-Reihe darf im Weltraum-Helden-Special natürlich nicht fehlen.

METROID
Die Weltraum-Amazone ist Kult und nimmt es mit den fiesen Weltraum-Piraten auf. Wir hoffen auf ein Wii-U-Abenteuer!

HALO
Der Master Chief ist fast nur auf Xbox-Systemen anzutreffen. Doch es gibt noch mehr berühmte Weltraum-Helden ...

PIKMIN
In *Pikmin 3* für Wii U gibt es drei neue Kapitäne, während Olimar im nächsten *Smash Bros.* als Fighter auftritt!



STAR WARS
In vielen Games (auch im beliebten Lego-Format) durftet ihr bereits eine Menge *Star Wars*-Abenteuer nachspielen.

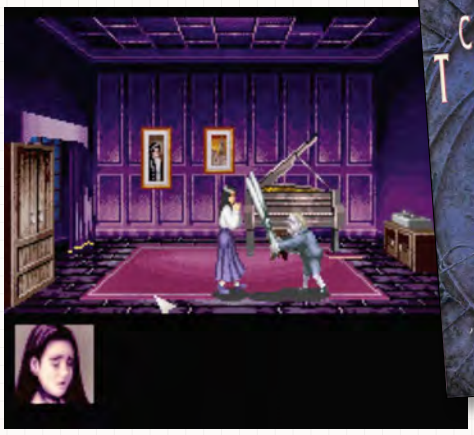
PUNKT & KLICK

Älter als so manch anderes Genre: Bei den Point&Click-Adventures stand sehr oft die Story im Mittelpunkt des Spiels. Gute Geschichten mögen nicht altern, doch wie sieht es beim Gameplay aus? Wir haben einige Vertreter dieser Spielart überprüft.

MANIAC MANSION

An dieser Stelle wollen wir *Maniac Mansion* als stellvertretendes Beispiel für die vielen Adventures nehmen, die Lucas Arts in ihren großen Tagen auf den Markt gebracht hat. Immerhin war es auch das erste Spiel dieser Art, welches von dem damals noch unbekannten Studio entwickelt wurde. Vorrangig für Heimcomputer, lediglich das NES konnte sich mit einer Umsetzung glücklich schätzen. In einem verrückten Anwesen hatte der leicht irre Dr. Edison die Freundin von Dave, einem der Helden des Spiels, in seine Gewalt gebracht. Bevor er seine wissenschaftlichen Experimente an ihr veranstaltete, starteten Dave und seine Freunde eine Rettungsaktion. Zwei davon durftet ihr euch zu Beginn selbst aussuchen, was einen erheblichen Einfluss auf das Spielgeschehen hatte. Jedes der Kids hatte nämlich unterschiedliche Fertigkeiten, etwa Klavierspielen oder kaputte Elektronik reparieren. Nur wenn ihr diese Talente richtig einsetzt und wisst, wo der Rest von Dr. Edisons Familie im Hinterhalt lauert, könnt ihr Sandy befreien. Das 1993 erschienene *Day of the Tentacle* ist der geistige Nachfolger des Spiels.

CLOCK TOWER



Oft werden *Alone in the Dark* und *Resident Evil* als Wegbereiter des Survival-Horrors bezeichnet, doch das ist nicht die ganze Wahrheit. 1995 erschien, bis heute exklusiv in Japan, das Grusel-Adventure *Clock Tower* auf dem Super Nintendo und lieferte genau das, woran es bei so mancher Horrorspiel-Serie heute mangelt: ein echtes Gefühl der Hilflosigkeit. Schon wenige Minuten nach Spielstart war man alleine in dem Anwesen unterwegs, welches zuvor im Beisein der Familie betreten wurde. Auf der Suche nach ihr musste Hauptcharakter Jennifer Schlüssel für die verschlossenen Türen und andere Gegenstände finden, die woanders eingesetzt werden können. Verfolgt wurde sie dabei von Bobby, einem Kleinwüchsigen mit einer umso größeren Schere. Da Jennifer keine Waffen bei sich trug, war Flucht ihre einzige Option. Abhängig vom Panik-Meter, der im Grunde ihre Lebensenergie widerspiegelte, fiel sie dabei auch mal längs hin. Langsames Spieltempo und fehlende Übersicht mögen beim Spieler viel Geduld erfordern, doch es lohnt auch heute noch, sich darauf einzulassen. Neun verschiedene Abspänne halten dabei selbst Zocker mit stählernen Nerven lange bei Laune.

DARK SEED

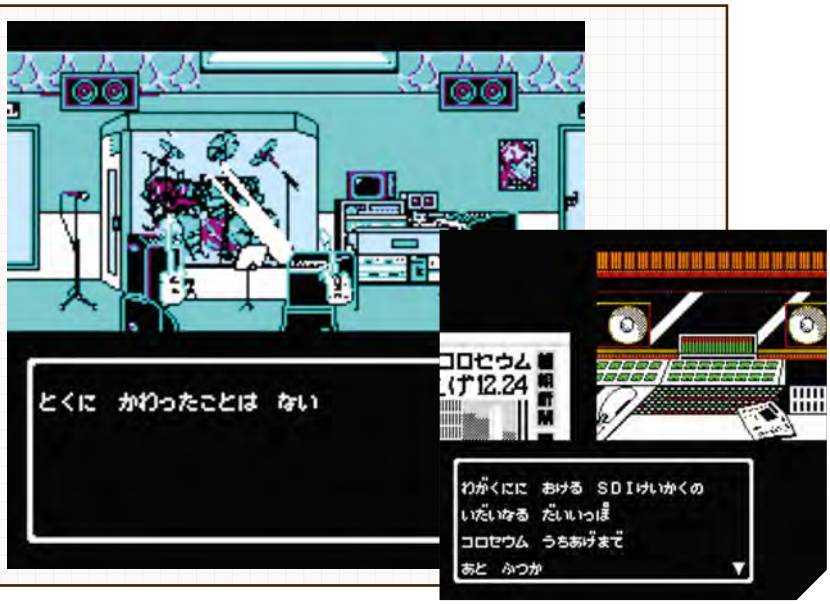
Ebenso wie *Maniac Mansion* war *Dark Seed* lange Zeit nur auf Computern erhältlich, Umsetzungen für Amiga CD32, Sega Saturn und Playstation folgten jedoch einige Jahre nach dem ursprünglichen Release 1992. Saturn- und PS1-Besitzer schauten allerdings in die Röhre, sofern sie nicht zufällig Japaner waren, denn nur dort durfte man *Dark Seed* auf Konsolen zocken. Die englische Sprachausgabe und das an *Alien* erinnernde Design aus der Feder H. R. Gigers (der Mann war beim Entwicklungsprozess beteiligt) blieben der japanischen Version jedoch erhalten. Importeure ohne Fremdsprachenkenntnisse konnten den Ereignissen daher immer noch folgen. Typisch für eher dem Horror zugewandte Adventures dieser Zeit geizte *Dark Seed* nicht mit Gewalt. Eine falsche Entscheidung oder eine Frage zu viel, schon war man pulverisiert. Genauso unschön waren die teilweise üblen Zeitlimits. Hielt man die nicht ein, war das Spiel ab diesem Zeitpunkt an nicht mehr schaffbar. Insofern ist es kein allzu großer Verlust, dass *Dark Seed* und die Fortsetzung *Dark Seed II* nicht auf bei uns heimischen Konsolen erschien.

NIGHTSHADE

Nach all dem Horror jetzt mal was Lustiges: *Nightshade* für das NES, im Grunde ein Adventure mit vielen Point&Click-Passagen, hob sich vor allem durch seinen Humor ab, der im Zusammenspiel mit dem düsteren Detektiv-Design und den tierartigen Bösewichten leicht an *Roger Rabbit* erinnerte. Sogar einen Running Gag gab es, bei dem Hauptfigur Nightshade von seinen Widersachern immer Lightshade genannt wurde. In jedweder anderer Hinsicht kam *Nightshade* leider um einige Jahre zu spät. 1992 war man spielerisch schon weitaus Besseres gewohnt. Bereits ein Jahr später bewies das Entwicklerstudio Beam Software mit *Shadowrun*, dass es weitaus besser geht.

TM NETWORK: LIVE IN THE POWER BOWL

TM Network ist keine Urversion von Formaten wie Facebook, sondern eine nach wie vor existente J-Pop-Band, gegründet 1983. Der Zusatz im Titel *Live in the Power Bowl* verweist nicht etwa auf ein großes Konzert, gepresst auf DVD, sondern auf das gleichnamige NES-Spiel von 1989. Und abermals: Nein, es ist kein frühes Musikspiel oder geistiger Vater von *Guitar Hero*. Schon die Hintergrundstory ist dermaßen überzogen, dass sie selbst bei den Rhythmus-Titeln plemplem wäre: Zur Jahrtausendwende wird die Welt aufgrund eines Atomkrieges vernichtet und der Spieler wird durch den nuklearen Knall zehn Jahre in die Vergangenheit geschickt, wo er versuchen muss, die Entwicklung eines russischen Super-Satelliten zu verhindern. Dabei musste man aufpassen, niemandem zu verraten, dass man aus dem Jahr 1999 stammt. Sonst landete man im Knast und konnte den 3. Weltkrieg nicht verhindern.



PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES

Wie macht man aus einem weltberühmten Arcade-Klassiker mit mehreren Spin-offs ein interaktives Adventure und offener Spielwelt? Namco hat mit *Pac-Man 2: The New Adventures* eine passende Antwort parat: einfach so! 1994 warf man so gut wie alles über den Haufen, womit man die gelbe Fresskugel seit 14 Jahren identifizierte. Zusammen mit Ms. Pac-Man und dem Rest seiner Familie lebt Pac-Man in einer beschaulichen Kleinstadt und muss alltägliche Aufgaben wie Milch holen oder Geschenke besorgen erledigen. Gesteuert wurde die gelbe Kugel dabei nicht von euch direkt. Mithilfe einer Zwille konntet ihr mit Objekten im Spiel interagieren und Pac-Man darauf aufmerksam machen. Je nach Laune, von betrübt bis fröhlich über wütend bis unglaublich bescheuert, reagierte Pac-Man aber nicht immer so, wie ihr das zunächst geplant hattet. Vieles musste in Trial & Error ausprobiert werden, ehe man so langsam eine Ahnung davon bekam, wo man lang musste und was genau zu tun war.

DONKEY KONG COUNTRY

Berühmt-berüchtigt: Die seltenen Lorenfahrt-Levels erfordern ein gutes Reaktionsvermögen, um rechtzeitig springen zu können.

Die Geister, die ich rief: Donkey Kong hat in jeder Hinsicht eine ereignisreiche 16-Bit-Vergangenheit. Anlässlich von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* lassen wir die glorreichen SNES-Abenteuer des adrett gekleideten Primaten für euch Revue passieren.

Es ist fast schon als eine Wiedergutmachung von Nintendo zu werten. Zu Beginn der 80er-Jahre ging es dank des pixeligen Videospielaffen Donkey Kong und seines gleichnamigen Spiels für das japanische Unternehmen auf der Erfolgskurve steil bergauf. Es dauerte allerdings nicht lange, bis Donkey wieder zurück in sein Gehege musste, woran die Ernennung von Jumpman alias Super Mario zum Maskottchen Nintendos mit Sicherheit ihren Anteil hatte. Fortan begann der Siegeszug des Klempners, während Donkey Kong höchstens mal ein Cameo-Auftritt vergönnt war. Erst Mitte der 90er, das Super Nintendo war längst weltweit etabliert, feierte der Affe mit *Donkey Kong Country* ein fulminantes Comeback.

Rise from the jungle

Für die glorreiche Rückkehr war es natürlich zwingend notwendig, dem lange brach liegenden Franchise einen geschichtlichen Hintergrund zu verpassen, wie es schon eine Dekade zuvor bei Mario getan wurde. Kein Wunder also, dass in *Donkey Kong Country* jede Menge neuer Charaktere eingeführt wurden, die alle einen guten Grund haben, richtig stinkig zu sein. Während eines nächtlichen Sturms klaute Echsenherrscher King K. Rool den gesamten Bananenvorrat der Kong-Crew und machte sich damit aus dem Staub. Der liebsten Leibspeise beraubt, gab es für Donkey und seinen Kumpel Diddy gar keine andere Wahl, als K. Rool über die gesamte Insel hinweg nachzulaufen und alle Früchte wieder einzusammeln. Zugegeben, ein mehr als überschaubarer Plot, bei dem mit tragischen Wendungen eher nicht zu rechnen war, doch das ist bei einem Jump & Run wohl zu verschmerzen. Die Stärken eines *Donkey Kong Country* waren an ganz anderen Stellen zu finden, von der eine dem Spieler quasi sofort ins Gesicht sprang. Fast schon sinnbildlich blies im Intro Donkey Kongs Gettoblaster Spieler wie auch Opa Cranky gleichermaßen weg, während die an das Original erinnernden roten Stahlträger ausgeblendet wurden und Platz machen für saftig grüne Palmenwipfel, auf denen Donkey lässig abgroovte.

Das Go gilt nicht für euch: Diese Stein-Kremlings sind unverwundbar, solange sie im grünen Licht erstrahlen. Knipst es aus, indem ihr das Fass anspringt.

Nashorn Rambi macht mit Gegnern kurzen Prozess. Kleine Biber wie hier werden einfach überrannt. Bei Abgründen müsst ihr jedoch aufpassen.

GRAFIKGRANATEN DER 90ER-JAHRE

In der Retrospektive reicht es nicht, die Grafik eines Spiels nur anhand von Bildern oder Videos zu beurteilen. Ein wichtiger Faktor ist es zu berücksichtigen, mit welchen technischen Spielereien damals gespielt wurde, aber auch, was für Stolpersteine im Weg lagen.

Von flüssigen Animationen einmal abgesehen, waren es besonders die umfangreich aufgezogenen Wetter- und Lichteffekte, die *Donkey Kong Country* zu einem echten Hingucker machten. Beispiele dafür sind im gesamten Spiel zu finden. Einen ersten Eindruck hiervon erhielt man schon bei der Anfangswelt, in der es drei Dschungelabschnitte zu sehen gab. Dämmert im ersten Level noch friedlich der Morgen, sieht es bei der nächsten Stage mit einem Tropensturm, Dunkelheit und donnernden Blitzen schon ganz anders aus. Versöhnend geht der Urwald-Ausflug im Licht der Abendsonne zu Ende und taucht den Dschungel in ein angenehmes Orange. Ähnliche Verfahrensmuster sind auch in anderen Settings zu finden, sei es bei unterschiedlichen Farben und Beleuchtungsmustern in Höhlen und Minenschächten oder unter Wasser. Da freut sich das Auge!

Ein prima Beispiel für toll gemachte Grafik-Effekte: Im Hintergrund fängt es langsam an zu schneien ...

... bis die Kongs sich mit der Zeit komplett im Schneesturm befinden. Zwölf verschiedene Schichten ...

... sorgen dafür, dass dieser Vorgang nicht zu abrupt, sondern langsam und sanft vonstattengeht.

Mit einer der schönsten Anblicke im Spiel: Das Sternenfass markiert den einzigen Speicherpunkt pro Level. Danach wird's noch eine Stufe härter.

Die Sache mit den Fässern: Schon im ersten *Donkey Kong* wurden die hölzernen Behälter als Wurfgeschoss benutzt. Hier dienen sie auch als Transportmittel.

Imposanter Einstieg: Geglückt

Vom heutigen Standpunkt aus gesehen ist es natürlich schwer, genau nachzuvollziehen, was für einen enormen Schritt *Donkey Kong Country* seinerzeit vollzogen hat. Die drei Zauberwörter lauten hier „Advanced Computer Modelling", kurz ACM. Mit diesem Prozess wurden an einem leistungsfähigen Computer zunächst 3D-Modelle aller Figuren im Spiel gerendert und anschließend komprimiert in 2D-Form auf das Modul gepresst. Das Resultat hieraus waren flüssige, sehr lebensechte Animationen, die man so zuvor noch nicht gesehen hatte. Erst recht nicht auf einer 16-Bit-Konsole und zu einer Zeit, als Bits nahezu gleichbedeutend waren mit der Hardware-Power der Konsole, was in den aggressiven Marketing-Kampagnen besonders hervorgehoben wurde. Der grafische Programmiertrick machte Schule und inspirierte viele andere Spiele zu dieser Technik, etwa *Super Mario RPG*, doch kein anderes Spiel erzeugte je wieder einen solchen Wow-Effekt wie die *Donkey Kong Country*-Reihe. Nicht ganz ohne Risiko, investierte Rare doch eine große Stange Geld in Computersysteme von Silicon Graphics, die zuvor noch für Filme wie *Jurassic Park* oder *Terminator 2* zum Einsatz kamen.

Ihrer Möglichkeiten bewusst, legten sich die Entwickler auch beim optischen Design der Levels tüchtig ins Zeug. Aus vermeintlich langweilig klingenden Settings wie Dschungel oder Höhlen holte Rare in Sachen Farben und Effekten eine ganze Menge heraus, so dass Welten mit der gleichen Thematik fast völlig anders aussahen. Wirkte ein Wasser-Level mit einem tiefen Blau und einer Sandbank im Hintergrund noch angenehm sauber, erzielte eine giftgrüne Suppe mit Nebeleffekten gleich ein ganz anderes Gefühl. Gespickt wurden die grafischen Leckerbissen obendrein noch mit vielen versteckten Bonusräumen, entweder außerhalb des Bildschirms oder bei einem Höhleneingang gelegen, der zunächst mit einem Fass aufgesprengt werden musste. Entlohnt wurde man mit wertvollen Extraleben oder einem goldenen Tiersymbol, derer es drei Stück verlangte, um eine weitere Bonuswelt für Extraleben betreten zu dürfen. Der große Fokus auf das Sammeln weiterer Versuche hatte mehrere Gründe. Zum einen hatte jeder Kong nur einen Lebenspunkt und zum anderen

Die Weltenabschnitte teilen sich ihrerseits noch mal in zwei gerenderte Bildschirme auf, wo ihr die einzelnen Levels auswählen dürft. Unten in der Mitte wartet Cranky Kong schon darauf, euch mit seinen Tipps zu unterstützen/kritisieren.

waren die Geschicklichkeitseinlagen mit fies gesetzten Plattformen und vielen Abgründen kein Zuckerschlecken. Das erneute Aufsuchen früherer Welten und Anhäufen von Extraleben, sofern ihr denn schon Zugang zu Funky Kongs Flugzeug-Fass hattet, war also keine Schande.

Das Erbe des Primaten

Beim Erscheinen des Spiels waren Fachpresse und Käuferschicht im gleichen Maße sehr erstaunt darüber, was für ein famoses Jump & Run Rare da gezaubert hatte, sowohl von der technischen Perspektive gesehen als auch was das fordernde Gameplay an sich betraf. Kritik gab es jedoch seinerzeit wie auch Jahre später: *Donkey Kong Country* taucht regelmäßig in den Listen mit den am überbewertetsten Spielen auf. Sogar aus den eigenen Reihen gab es kritische Worte zu vernehmen. Shigeru Miyamoto selbst ließ es sich nicht nehmen, *Donkey Kong Country* als „nur recht überdurchschnittlich“ zu bezeichnen und dass sich das Spiel größtenteils auf seine mordsmäßig

Die Bananenstaude rechts ist schon sehr verlockend, doch den mit Stacheln gespickten Gummireifen solltet ihr lieber nicht berühren.

Was so aussieht wie ein Sturz ist in Wahrheit ein Trick: Während einer Rolle, auch in der Luft, könnt ihr noch zum Sprung ansetzen und so viel weiter hüpfen.

Die Endbosse des Spiels sind fast ausnahmslos sehr einfach gestrickt. Nur bei King K. Rool am Ende müsst ihr mehr auf seine Bewegungsmuster achten.

In den glitzernden Kristallhöhlen ist Vorsicht geboten. Rutschige und unübersichtliche Plattformen zehren am Vorrat der Extraleben.

gute Grafik verließe. Allerdings stand zu dem Zeitpunkt *Yoshi's Island* in den Startlöchern und Nintendo selbst sah sich einem enormen Druck ausgesetzt, ein ähnlich hochwertiges Produkt wie *Donkey Kong Country* abzuliefern. Letzteres hatte übrigens großen Spaß daran, den Spieler hinsichtlich eines zu 100 % gelösten Spielstandes in die Irre zu führen, denn in Wahrheit war dies nur der Fall, wenn 101 % im Hauptmenü des Spiels angezeigt wurden. Die beiden Nachfolger *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* und *Dixie Kong's Double Trouble* legten hier sogar noch, wie auch in vielen anderen Bereichen, ordentlich nach. Welche das sind, erläutern wir in der nächsten Ausgabe etwas genauer.

Marco Cabibbo

Für vier gesammelte Buchstaben pro Level, die das Wort „Kong" ergeben, gibt es ein Extraleben. Natürlich sind die später sehr gemein platziert und versteckt.

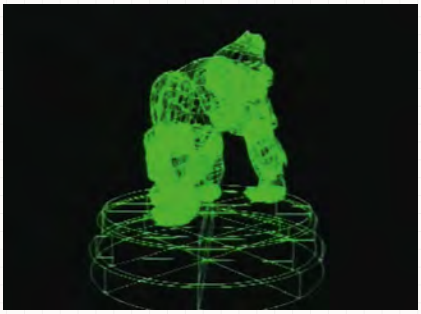
Lauf Diddy, lauf! Auf der Flucht übersieht man gerne versteckte Bonusräume. Zum Glück dürft ihr bereits geschaffte Levels beliebig oft wiederholen.

DONKEY KONG COUNTRY EXPOSED!

Wie kommt man an die neuesten Infos zu kommenden Spielen, wenn es kein Internet gibt? Die Lösung haltet ihr gerade in den Händen :)

Als *Donkey Kong Country*, und somit auch das Super Nintendo, in der Blüte seiner Zeit standen, steckte das Internet noch in den Kinderschuhen. Ein verknüpftes Informationsnetz, wie man es heute durch Youtube, Facebook oder Twitter kennt, gab es damals noch nicht und man war voll und ganz auf Print-Magazine sowie den Output der Hersteller angewiesen. Für *Donkey Kong Country* produzierte Nintendo ein 15 Minuten langes Promo-Video auf VHS-Kassette, das ein wenig hinter die Kulissen blicken ließ. Natürlich wirkte so manche Szene zwecks der Unterhaltung gestellt (man beachte den übermäßigen Verzehr von Bananen), doch gerade in der Retrospektive ist das Video äußert informativ geraten und gewährt einen kleinen Blick in die damalige Spieleentwicklung. Sehr stark tritt auch der Kontrast vom Auftreten des damaligen und heutigen Nintendo in den Vordergrund. Harte Gitarren-Riffs, schnell geschnittene Kameraschwenks mit Farbfilter und eindeutige Kampfansagen Richtung Konkurrent Sega wären in der Form beim heutigen Erscheinungsbild des japanischen Konzerns völlig undenkbar. Am Wahnsinn Interessierte und verträumte Nostalgiker tippen sogleich „Donkey Kong Country Exposed" in den Browser ihrer Wahl ein.

Neben dem kleinen Making-of waren auf der VHS-Kassette noch sämtliche Werbetrailer zu aktuellen Spielen enthalten. Auch die gibt's auf Youtube zu sehen.



Selbst wenn man jünger war und nicht alles verstanden hat: Das gezeigte Material machte Lust auf mehr.

Ja, das sind ohne Zweifel die 90er-Jahre. Cappies, lange Haare, Röhrenfernseher, karierte Hemden.

Als Sony noch nicht aktiv am Konsolenmarkt mitmischte, war Sega der große Konkurrent Nintendos.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 03/1999

SMASH BROTHERS (N64)

MARIO PARTY (N64)

CASTLEVANIA (N64)

Vor 15 Jahren hatte die N-ZONE-Crew das Glück, gleich zwei Nintendo-Spiele zu testen, die sich im Laufe der Zeit zu großen Reihen entwickeln sollten. Zum einen wäre da *Mario Party* für N64, das schon damals vor allem im Mehrspieler-Modus überzeugte und eine Wertung von 82 Prozentpunkten für sich gewann. Zum anderen nahm sich die Redaktion die japanische Import-Version von *Smash Brothers* für N64 zur Brust. Kurios: Was heute einer der größten Hoffnungsträger für die Wii U ist, war damals auf dem N64 eine eher seltsame Rarität. N-ZONE-Redakteur Michael Pruchniki bezeichnete den Nintendo-Prügler im Test sogar als „merkwürdigen Titel" und das Seriendebüt bekam lediglich 75 Wertungspunkte. Ebenfalls als Import-Test schaffte es *Castlevania* für N64 ins Heft, verdiente sich trotz schwacher Grafik eine sehr gute Wertung von 83 % und wurde sogar als Cover-Thema auserkoren. Im eher kleineren Vorschau-Teil stachen vor allem das Action-Adventure *Shadowman* von Acclaim sowie das Jump & Run *Goemon 2* von Konami hervor. Insgesamt eine eher durchschnittliche Ausgabe ohne richtige Knaller.

AUSGABE 03/2004

Fünf Jahre später konnten sich N-ZONE-Leser hingegen über eine deutlich stärkere Ausgabe freuen. Los ging es mit einer fünfseitigen Reportage zu Nintendos Spieleaufgebot 2004 sowie einer Übersicht über die Verkaufszahlen des Gamecube. Das Highlight der Vorschau-Strecke war eindeutig *Starcraft Ghost*. Das extrem vielversprechende Action-Adventure sollte das erste Spiel von Blizzard auf einer Nintendo-Konsole seit dem Klassiker *Lost Vikings 2* für SNES werden und beeindruckte mit seiner fantastischen Grafik. Doch leider wurde die Entwicklung 2005 auf unbestimmte Zeit eingestellt und *Starcraft*-Fans warten bis heute noch auf eine mögliche Wiederaufnahme der Entwicklungsarbeit. Ein besseres Schicksal ereilte *Metroid: Zero Mission* für den GBA, das ebenfalls eine Vorschau im Heft hatte und im April 2004 tatsächlich auch erscheinen sollte. Im Test-Bereich jagte derweil ein Hit den nächsten. *James Bond 007: Alles oder Nichts* stellte sich als klasse Videospiel-umsetzung zum Kinofilm für den Gamecube heraus (Wertung: 85 %), das Action-Adventure *Sphinx und die verfluchte Mumie* überzeugte ebenfalls auf dem Gamecube mit Charme und seinem untypischen Ägypten-Setting (Wertung: 86 %) und *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* rockte den GBA mit einer Wertung von 90 Prozent. Eine besondere Erwähnung verdient außerdem bis heute Ubisofts zeitloses, gutes Action-Adventure *Beyond Good & Evil*, das im Import-Test völlig verdiente 89 Wertungspunkte absahnte. Bis heute wartet die Welt gespannt auf den Nachfolger.

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE (GAMECUBE)

STARCRAFT GHOST (GAMECUBE)

BEYOND GOOD & EVIL (GAMECUBE)

AUSGABE 03/2009

DEADLY CREATURES (Wii)

MADWORLD (Wii)

DRAGON QUEST V: DIE HAND DER HIMMELSBRAUT (DS)

Schon ein Blick aufs Cover offenbarte das Herzstück der N-ZONE 03/09: In einer großen Reportage blickte die Redaktion auf die ersten zwei Lebensjahre der Wii zurück und wagte gleichzeitig einen Ausblick auf die Dinge, die da noch kommen sollten. Im Vorschau-Teil wurden vor allem Fans von Rollenspielen verwöhnt, waren mit *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time* (Wii/DS), *Tales of Symphonia: Dawn of the new World* (Wii), *Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut* (DS) und *Suikoden Tierkreis* (DS) immerhin gleich vier spannende Titel im Heft! Für freudiges Entzücken unter Action-Fans dürfte hingegen die Vorschau zu *Madworld* gesorgt haben. Der extravagante Action-Spaß setzte auf einen stilisierten Schwarz-Weiß-Look und war Platinum Games' erstes Projekt überhaupt. Bei den Tests überzeugte die Wii-Neuauflage des Gamecube-Klassikers *Pikmin*, das nun auch das Befehligen der Pikmin per Pointersteuerung ermöglichte und satte 88 Wertungspunkte abkassierte. Der größte Test fiel aber dem kuriosen Action-Adventure *Deadly Creatures* zu (Wertung: 80 %), in dem ihr einen Skorpion und eine Tarantel spielt. Abgefahren! Aus der monatlichen Flut an Wii- und DS-Spielen stach außerdem das knuffige Download-Spiel *World of Goo* (Wertung: 5/5) hervor. Witziger Zufall: Im Retro-Bereich war ebenso wie in der aktuellen Ausgabe auch schon vor fünf Jahren Nintendos Star-Affe Donkey Kong das Hauptthema.

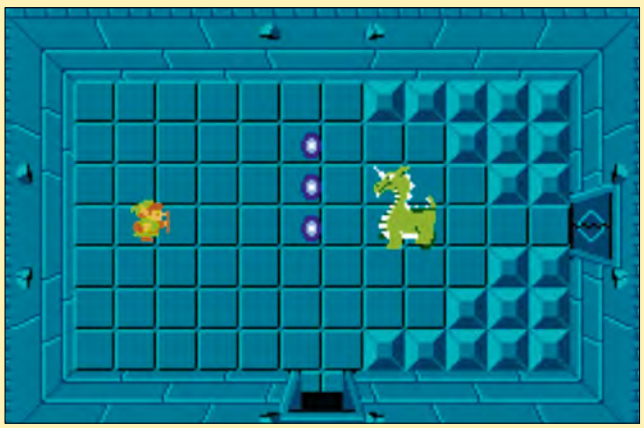
Die Geschichte der Story

Seit gut 40 Jahren kennen wir sie: Videospiele. Die Unterschiede der Spielekonsolen von Magnavox Odyssey bis Wii U sind enorm. Die Grafik wird von Generation zu Generation immer realistischer, der Sound hat sich vom Piepsgeräusch zur orchestralen Untermalung gemausert und die Schlichtheit eines *Pong* lässt sich kaum mit der emotionalen Tiefe eines *Mass Effect 3* vergleichen. Aber ein Spielelement hat eine ganz besondere Wandlung vom netten Beiwerk hin zum unverzichtbaren Aspekt geschafft: die Story.

Ihr müsst wissen: Früher hatten wir nichts. Der heute greise Spieleveteran ballerte mit eckigen Raumschiffen auf Asteroiden, sammelte als gelbe Kugel tonnenweise Pillen ein oder räumte mit Ball und Schläger Dutzende Mauersteine ab. Eine Handlung gab es selten – und wenn, dann allenfalls in Form einer kurzen Einleitung. Warum klettert der erste Mario all die Plattformen empor? Richtig, weil er die Prinzessin vor dem bösen Donkey Kong retten soll. Auch das ist irgendwie eine Geschichte. Anderes Beispiel: Wie lautet der Plot im NES-*The Legend of Zelda*? Genau: Triforce finden, Prinzessin Zelda retten, Ganon besiegen. Selbst davon bekommt man im eigentlichen Spiel wenig mit, weshalb ihr für die wichtigsten Eckdaten das dünne Anleitungsheftchen oder das textlastige Intro lesen musstet. Diese Form der Erzählstruktur war in den 1980er-Jahren Standard und endete oft in völlig abstrusen Geschichten, was der C64-Klassiker *Impossible Mission* sehr schön demonstriert. Dort geht es um einen größenwahnsinnigen Professor namens Elvin Atombender, der die Welt zerstören will. Warum? Weil vor Jahrzehnten beim Zocken seines Lieblingsspiels der Strom ausfiel, kurz bevor er den absoluten Highscore knacken konnte. Seither sinnt er auf Rache. Man mag davon halten, was man möchte: Es zeigt jedenfalls, dass anno 1984 selbst solch grandiose Titel wie *Impossible Mission* einfach keine richtige Geschichte benötigten.

Am Anfang war ganz viel Text

Die Ausnahmen aus jener Zeit, die sich ernsthaft mit Erzählungen und Dialogen auseinandersetzten, steckten im schlichtesten aller Grafikkleider: Text-Adventures. Diese beschreiben allein mit Buchstaben und Wörtern die Orte, an denen ihr euch befindet, Personen, die sich in eurer Nähe aufhalten, und Gegenstände, die ihr einsammeln dürft. Über die Tastatur gebt ihr Befehle ein, etwa „Nimm Schlüssel“ oder „Öffne Tür“. Die Herausforderung besteht im Lösen von Rätseln, so wie es heute noch im Point&Click-Segment üblich ist. Der eigentliche Reiz besteht aber in komplexen Handlungen und einmaligen Story-Ideen, die teilweise bis heute von keinem modernen Spiel kopiert oder aufgegriffen wurden. In unserem Kasten „Die bunte Vielfalt der Text-Adventures“ stellen wir euch deshalb einige der originelleren Kandidaten vor. Noch in derselben Dekade startete der Siegeszug der Klick-Abenteuer, die bis heute überlebt haben. Sierra schuf mit MS-DOS-Serien wie *King's Quest*, *Space Quest* oder *Quest for Glory* wahre Dauerbrenner, die zwar spielerisch aufgrund ihrer fragwürdigen Rätsel nerven, aber dank



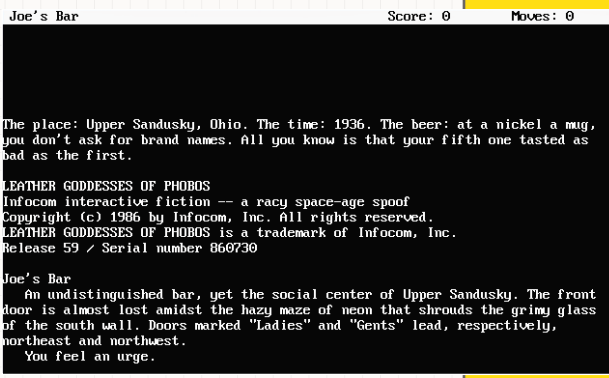
Die Prinzessin ist entführt worden und ihr müsst sie befreien. Viel mehr Story benötigte es Mitte der 80er-Jahre nicht. (*The Legend of Zelda*)

Mit diesen Zwischensequenzen brachte Lucasfilm Games schon in frühen Videospiel-Zeiten eine gehörige Portion Filmfeeling ins Spiel. (*Maniac Mansion*)

DIE BUNTE VIELFALT DER TEXT-ADVENTURES

Die meisten Genres aus frühen Videspiel-Zeiten gibt es auf die eine oder andere Art und Weise auch heutzutage noch. Ein Genre jedoch ist so gut wie ausgestorben: Wir sprechen von den klassischen Text-Adventures.

Längst vergessene Softwareschmieden wie Infocom, Telarium oder Magnetic Scrolls sorgten mit ihren Text-Abenteuern für eine unvergleichliche Atmosphäre – eben so, als ob ihr euch einem guten Buch widmen würdet. Manche Entwickler verzierten ihre Werke mit schönen Hintergrundbildern, die jedoch in fast allen Fällen nur als Bonus und nicht als essenziell wichtiges Spielelement dienten. Für *Bureaucracy* (1987) ackert ihr euch durch die Tücken der Bürokratie, bei *Guild of Thieves* aus dem gleichen Jahr stehlt ihr als Anwärter einer Diebesgilde wertvolle Schätze, und in *Trinity* (1986) reist ihr per Zeitportal in das Jahr 1945, wo ihr den ersten Atombombentest und somit einen dritten Weltkrieg verhindern sollt. Oft geht es auch gewitzt zur Sache, wenn ihr zu Beginn von *Leather Goddesses of Phobos*, ebenfalls 1986 erschienen, das Geschlecht eurer Spielfigur daran festmacht, auf welche Toilette sie geht. Besonders interessant sind jene Spiele, die abseits des Genres der Text-Adventures gar nicht funktionieren könnten. Wie beispielsweise der 1983-er Oldie *Suspended*: Dort befehligt ihr sechs verschiedene Roboter, von denen jeder eine eigene Funktion besitzt. Der eine kann sehen, der zweite kann hören, der dritte Dinge reparieren, und so weiter. Allein die Tatsache, dass nur ein Roboter wirklich „sehen" kann, macht eine sinnvolle Umsetzung des Spiels in grafischer Form unmöglich. Ob ein solcher, nach aktuellen Maßstäben ungewöhnlicher Ansatz auch heutzutage noch funktionieren würde, ist fraglich.



Eine interessante Art, das Geschlecht des Charakters zu bestimmen. (*Leather Goddesses of Phobos*)

der übergreifenden Handlungen kleine, eigene Welten darstellen. Lucasfilm Games (beziehungsweise später Lucas Arts) hingegen setzte fast ausschließlich auf Humor, galt bereits 1987 als Meister des skurrilen Handlungsaufbaus und punktete in *Maniac Mansion* mit den ersten filmreifen Zwischensequenzen, die es in einem Spiel zu bestaunen gab. Das Spiel erschien ursprünglich für den C64 und PC, später kamen grafisch aufgemotzte Versionen für Atari ST und Amiga und 1990 schließlich eine Konsolen-Portierung für das NES, bei der jedoch auf Drängen von Nintendo anstößige Dinge und Dialoge entfernt oder verändert wurden.

Der ultimative Held

Die Rollenspiele aus dieser Zeit bewegten sich in Sachen Plot-Aufbau ebenfalls vorwärts, wenn auch nur stückchenweise. Man sehe sich allein den Urvater *Ultima* von 1980 an: Im ersten Teil gibt es praktisch keine Dialoge, einen 08/15-Bösewicht und mitten im Fantasy-Universum eine dezent idiotische *Star Wars*-Einlage (!), weil sich die im Kerker eingesperrte Prinzessin nur von einem echten Weltraumhelden befreien lässt. Im zweiten Teil kommt immerhin ein halbwegs interessanter Zeitreise-Plot hinzu, während der dritte Teil die Brut der beiden Vorgänger-Bösewichter als neues Feindbild etabliert. Die eigentliche Revolution erfolgte 1985: *Ultima IV* beschreibt eine zerstörte Welt, die massiv von den Ereignissen der ersten drei Teile gezeichnet ist. Während die überlebende Bevölkerung jedwede Hoffnung verloren hat und die Monster unbeschwert das Land terrorisieren, soll der Spieler nicht in die Schlacht ziehen oder irgendeinem Oberschurken das Handwerk legen. Er soll sich einfach auf eine Suche nach Moral und Tugend begeben, um der desillusionierten Bevölkerung zum Glauben an eine bessere Welt zu verhelfen. Während diese Handlung erneut mehr beim Lesen der dicken Anleitung ihren vollen Reiz entfaltet, platzte der Knoten endgültig in *Ultima V:* Regent Lord British gilt nach einer gefährlichen Expedition als verschollen, woraufhin sein Nachfolger Lord Blackthorne das Land auf unbarmherzige Weise regiert. Beispielsweise werden ehrbare Grundsätze wie „du sollst nicht lügen" mit dem zweifelhaften Zusatz „oder du sollst deine Zunge verlieren" versehen, was der Geschichte eine völlig andere Atmosphäre verleiht. Darüber hinaus ruht sich *Ultima V* nicht auf seiner cleveren Prämisse aus, sondern entwickelt seinen Plot von Ereignis zu Ereignis. Alle weiteren *Ultima*-Fortsetzungen klotzten mehr mit einer Generalüberholung ihrer audiovisuellen Inszenierung. Die Komplexität der Story hingegen erreichte mit *Ultima VII* einen ungeahnten Höhepunkt, weshalb die Episode auf zwei vollwertige Spiele verteilt werden musste.

Seifenoper im Weltraum

Damit wären wir in einer Zeit angelangt, in der ein ganz anderes Werk aus dem Hause Origin einen entscheidenden Wendepunkt markieren sollte: *Wing Commander*. In naher Zukunft hat der Mensch den Weltraum bevölkert und befindet sich im Krieg gegen das Volk der Kilrathi. Ihr spielt Christopher Blair, der auf der Raumstation Tigers Claw stationiert ist und mit einfachen Patrouillenflügen, Verteidigungsmissionen und schließlich mit einer geplanten Offensive seinen Ruf als Held etabliert. *Wing Commander* ist deshalb bemerkenswert, weil es sich um den ersten großen Actiontitel handelt, der eine Geschichte in der Qualität eines Films zu erzählen vermag. Zwischen den Weltraummissionen klickt ihr euch durch

Wer streng nach den acht Tugenden leben möchte, der muss auch ab und an armen Bettlern Geld spenden. Geiz ist hier also fehl am Platz. (*Ultima IV*)

Blaumann-Liebhaber Colonel Peter Halcyon gibt eurem Spielcharakter neue Befehle und führt euch auf diese Weise durch das Abenteuer. (*Wing Commander*)

die Basis, redet mit anderen Piloten und begebt euch zur Missionsbesprechung, wo ebenso alle am Einsatz beteiligten Charaktere in Dialogform miteinander diskutieren. Allein diese Form der Darstellung stellte 1990 eine echte Revolution dar und war ein riesiger Schritt nach vorne, um das Medium Spiel in Sachen Erzähltechnik dem Film anzugleichen. Die Fortsetzung übernahm das Konzept und addierte gar ein wenig Sprachausgabe hinzu, gleichwohl diese sich praktisch auf das Intro beschränkt. Die Geschichte ist um ein Vielfaches komplexer und hantiert mit Liebe, Verrat sowie Heldentod. Abseits des Missionsalltags wird schnell klar, dass sich in den eigenen Reihen ein Saboteur befindet. Wie in einem Krimi müsst ihr bis zum Ende zittern und mutmaßen, wer der Schurke sein könnte. Der nächste Sprung erfolgte 1994 mit *Wing Commander 3*: Anstatt erneut auf gezeichnete Porträtbildchen zu vertrauen, die während der Gespräche allenfalls ihren Mund und ihre Augen bewegen, wurden sämtliche Story-Sequenzen mit echten Schauspielern gefilmt. Kein Geringerer als Mark Hamill, der Luke Skywalker aus den alten *Star Wars*-Filmen, der sich in den folgenden Jahren einen hervorragenden Ruf als Synchronsprecher in zahlreichen Fernsehserien und Videospielen erarbeitete, übernahm die Rolle von Blair. Für *Wing Commander 4* wiederum ließ Serien-Erfinder Chris Roberts sämtliche Kulissen wie in einer Kinoproduktion von Hand bauen statt sie am Computer zu generieren.

Storys aus dem fernen Osten

Während die Amerikaner ihre Geschichten mehr und mehr in einer cineastischen Art umzusetzen versuchten, gingen die japanischen Spieledesigner einen etwas anderen Weg: den des Dialogwahns. Vordergründig kopierten sie alle naselang die Spielkonzepte amerikanischer Adventures und Rollenspiele. Dabei konzentrierten sie sich bereits mit solchen Frühwerken wie dem Krimi *The Portopia Serial Murder Case* (1983, NEC-PC 6001, später auch andere Plattformen) bis hin zum Horror-Klassiker *Sweet Home* (1989, Famicon) auf das Erzählen einer spannenden und/oder originellen Geschichte. Selbst einfache Actionspiele der Marke *Ninja Gaiden* bekamen 1988 textlastige Zwischensequenzen spendiert. Noch weiter ging das ein Jahr später erschienene Rollenspiel *Far East of Eden*, das dank der damals brandneuen CD-ROM-Technologie der Exoten-Konsole PC-Engine CD mit Sprachausgabe und animierten Zeichentricksequenzen vollgepackt war. Final Fantasy fing ebenfalls als leicht zugängliche *Ultima*-Kopie an und mauserte sich erst nach und nach zu der Serie, die bis heute für ihre ausgearbeiteten Geschichten bekannt ist. Die Handlung der vierten Episode mag im Grunde genommen kitschig sein, aber sie besitzt aufgrund des liebevollen Charakterdesigns Flair. Für *Final Fantasy VI* (SNES) hantierte Squaresoft mit sage und schreibe zwölf Hauptcharakteren, die alle ihren eigenen Plot verpasst bekamen. *Final Fantasy VII* für die Playstation toppte den Größenwahn allein dank Antagonist Sephiroth und einigen spektakulären Story-Twists. Dazwischen erschien mit dem SNES-Hit *Chrono Trigger* ein Zeitreise-Abenteuer, in dem ihr wild von einer Epoche in die andere springt und bei einem ungeplanten Besuch in eine gar nicht so ferne Zukunft inmitten einer völlig verwüsteten Landschaft steht. Ab einem bestimmten Zeitpunkt wird euch frei überlassen, wann ihr den finalen Endgegner bezwingt und somit die Katastrophe abwendet. Abhängig davon wird eines von 13 möglichen Enden gezeigt, die teilweise gut, teilweise schlecht und teilweise völlig bizarr sind. Über all dem steht ein Squaresoft-Rollenspiel, das leider den Japanern und den Amerikanern vorbehalten geblieben ist: *Xenogears* für die erste Playstation von 1998. Trotzdem kommen wir nicht drumherum, dieses Mammutwerk im Rahmen unseres Reports zu erwähnen. Die Geschichte, deren Setting an das Science-Fiction-Universum von *Neon Genesis Evangelion* erinnert, hat wahrhaft biblische Ausmaße. Allein der Aufwand, den Mastermind Tetsuya Takahashi abseits der im Spiel integrierten Handlung betrieben hat, ist unfassbar. So behandelt *Xenogears* nicht den Anfang einer Geschichte, sondern steigt im fünften von insgesamt sechs Kapiteln ein. Von den anderen bekommt ihr kaum etwas mit. Jedoch war deren interne Ausarbeitung notwendig, um das gewaltige Epos mit all seinen Details und Handlungssträngen auf die Beine zu stellen. Die Geschichte ist derart komplex, dass Squaresoft für die zweite Spielhälfte aus Zeitgründen zu einem notdürftigen Trick greifen musste: Dort werden manche Ereignisse von einem der Hauptcharaktere erzählt, sie werden nicht direkt gezeigt. Die Gesamtspieldauer des größtenteils linearen Abenteuers umfasst trotzdem gewaltige 70 Stunden. Gleichzeitig sei gesagt, dass der Dialogwahn, den viele dieser japanischen Spiele zelebrieren, nicht jedem schmeckt. Wenn beispielsweise ein tödlich verletzter Charakter gut zehn Minuten lang weiterplappert, bevor er endlich stirbt, dann verliert mancher den Respekt vor dem eigentlich traurigen Ereignis.

Vor die Wahl gestellt

Während sich die Japaner immer dramatischere Geschichten ausdachten und ihre Protagonisten auf immer tiefgreifendere Selbstfindungstrips schickten, stürzten sich die Amerikaner sowie die Europäer lieber auf das Potenzial der Entscheidungen. Ion Storms *Deus Ex* (2000 PC-Version, 2002 für PS2 erschienen) lässt euch die Wahl, ob ihr heimlich und ohne einen Gegner zu töten agieren oder doch lieber eine Rambo-Nummer abziehen möchtet. Abhängig davon bekommt ihr andere Dialoge zu hören und formt ein individuelles Bild eures virtuellen Alter Ego. Ähnlich schaut es im Falle der *Fable*-Saga für die Xbox-Konsolen aus, wobei dort der Aspekt „Gut oder Böse“ eine sehr wichtige Rolle spielt. Womit wir bei einem weiteren, interessanten Thema angelangt wären: Der Wunsch, mal nicht der heldenhafte Ritter zu sein, ist seit der Erfindung von

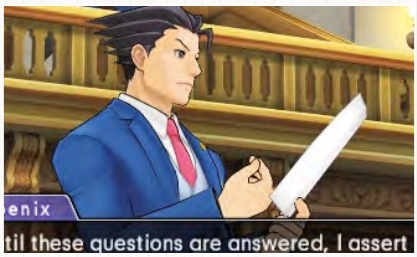
Das ist ein Epos: Allein die Bedeutung des hochdramatischen und actionreichen Intros wird erst sehr viele Spielstunden später erklärt. (*Xenogears*)

Gegen Ende der SNES-Ära wurden Spielestorys komplexer und anspruchsvoller . Aus gesichtslosen Protagonisten wurden echte Charaktere. (*Final Fantasy VI*)

VOM INTERACTIVE MOVIE ZUM INTERACTIVE NOVEL

Der Traum des „Films zum Spielen“ ist so alt wie das Videospiel selbst. Anfang der 1990er-Jahre schien er mit dem Einsatz der CD-ROM Realität zu werden, weil plötzlich ein Datenträger vorhanden war, der filmähnliche Bilder abspielen konnte. Aus allen Ecken schossen Multimedia-Werke wie *Rebel Assault*, *The 7th Guest* oder *Night Trap* hervor, die allesamt ein cineastisches Feeling versprachen. Doch von wenigen Ausnahmen abgesehen entpuppten sich die Resultate als spielerische Langweiler, die sowohl unter ihrer mangelnden Interaktionsfreiheit als auch unter einer tölpelhaften Inszenierung der gefilmten Szenen litten. So schnell wie der Interactive Movie von der Presse als Kehrtwende der Videospiele gefeiert wurde, so rasch verschwand er als ungeliebtes Experiment wieder in der Schublade. Erst über zehn Jahre später feiert der Interactive Movie im Zuge der Independent-Entwicklungen seine Renaissance und gehört dort heute zu den beliebtesten Genres. Egal ob ihr in *To the Moon* den letzten Wunsch eines sterbenden, alten Mannes erfüllt, in *Gone Home* eine dramatische Familiengeschichte rekonstruiert, in den *Phoenix Wright*-Spielen unschuldig Angeklagte vor Gericht verteidigt oder in *The Walking Dead* die Überreste der Menschheit im Hintergrund einer Zombie-Apokalypse erörtert: All diese Beispiele leben von einer einmaligen Spielerfahrung, obwohl ihr fest an der Hand genommen und durch eine streng lineare Handlung ohne kniffelige Rätsel und ohne fordernde Action gelotst werdet. Zwar dürft ihr hier und da eine Entscheidung treffen, deren Auswirkungen sich jedoch meist auf ein paar Dialogzeilen beschränken. Der Witz daran: Von real gefilmten Sequenzen fehlt jede Spur. Im Falle von *To the Moon* marschiert ihr gar als kleines Bitmap-Figürchen im Stile von *Final Fantasy VI* durch die Gegend – in einem Spiel aus dem Jahr 2011, wohlgemerkt! Der Interactive Movie der 1990er-Jahre scheiterte demnach nicht aufgrund seines limitierten Konzeptes, sondern wegen des Unvermögens der Entwickler, eine gescheite Geschichte zu erzählen. Denn was ist das interessanteste Konzept ohne eine Story, die es trägt? Die Darstellung ist letztlich zweitrangig, weshalb wir auch lieber von einem „Interactive Novel“ oder einer „Interactive Story“ reden möchten. Zwar gibt es immer noch eine Gruppe von Spielern, die den Sinn hinter einem *Dear Esther* anzweifeln, weil ihr dort einfach nur von A nach B marschiert und dabei von einem Erzähler eine Geschichte zu hören bekommt. Aber es macht in der Tat einen Unterschied, ob man passiv als Zuschauer einer Filmhandlung beiwohnt oder aktiv eine Spielfigur lenkt. Die Immersion ist eine ganze Nummer stärker – das weiß jeder, der im Playstation-3-Abenteuer *Heavy Rain* den Abzug gedrückt hat.

Sie ist nicht nur grobkörnig, sie kann auch nicht schauspielern. (*The 7th Guest*)



Phoenix Wright vertritt seine Klienten vor Gericht. (*Phoenix Wright: Ace Attorney: Dual Destinies*)

Die Grafik ist auf SNES-Niveau angesiedelt, aber die Story trotzdem preiswürdig. (*To the Moon*)

Darth Vader in vielen Film- und Spielefans verankert. Entsprechend ist es kein Wunder, wenn ihr in Biowares *Knights of the Old Republic* in den Nachwehen des schockierenden Plot-Twists mit der Entscheidung konfrontiert werdet, auf welcher Seite der Macht ihr das Abenteuer beenden möchtet. Während solche moralischen Entscheidungen heutzutage Standard sind, stellten sie damals eine Revolution dar. Der Xbox- und PC-Hit von 2003 ist übrigens auch in einer gut gelungenen iPad-Umsetzung erhältlich.

Neue Welten, gestörte Helden

Bioware erkannte diesen Reiz des Bösen jedoch bereits einige Jahre zuvor und versah den namenlosen sowie kantigen Protagonisten aus *Planescape: Torment* (1999, PC) mit einer ungewöhnlichen Eigenschaft: Er kann nicht sterben. Genau genommen wacht er ohne Erinnerung in einer Totenhalle auf und wird sogleich von einem vorlauten, schwebenden Schädel namens Morte bequatscht, der fortan als skurriler Sidekick fungiert. Aufgrund der chaotisch-bösen Gesinnung des Hauptcharakters und der hervorragend geschriebenen Dialoge gilt *Planescape: Torment* bis heute als Geheimtipp unter den amerikanischen Rollenspielen. Wenig später sorgte Konami mit der Fortsetzung des Horror-Adventures *Silent Hill* für einen ganz anderen Clou: Der Spieler wird zu Beginn mit einem Brief geködert, in dem steht, dass die verstorbene Frau des Protagonisten James Sunderland am Leben ist. Er begibt sich auf die Suche, in dem festen Glauben, dem armen Mann irgendwie helfen zu können. Doch je tiefer er in die Handlung vordringt, desto mehr wird ihm bewusst, welch fürchterliches Geheimnis James mit sich herumschleppt. Die Geschichte von *Silent Hill 2* (PS2, Xbox, PC) ist in mehrerer Hinsicht spektakulär. Bereits die eigentliche Geschichte rund um James und seine Frau ist für ein Videospiel enorm mutig. Darüber hinaus ist der ganze Wahnsinn in einen spielbaren Albtraum verpackt, der James' zerrüttete Psyche schonungslos widerspiegelt. Ohne das schaurige Setting wäre der Plot nur halb so stark, weshalb *Silent Hill 2* zu den Vorzeigebei-

James Sunderland ist nach dem (scheinbaren) Tod seiner Frau fertig mit der Welt. Unter mysteriösen Umständen zieht es ihn ins Städtchen Silent Hill. (*Silent Hill 2*)

Der Protagonist – und damit der Spieler – muss sich in regelmäßigen Abständen einer psychiatrischen Behandlung stellen. (*Silent Hill: Shattered Memories*)

DIE HEIMLICHE EVOLUTION DER FILMSKRIPTE

Kaum ein Film, welcher heutzutage ohne ein dazugehöriges Videospiel auskommt. Der Trend, beliebte Lizenzen zu Unterhaltungssoftware zu verwursten, ist aber keineswegs neu.

Bereits in der Phase der Text-Adventures keimte ein Trend auf, der bis heute anhält: die Lizenzumsetzungen. So könnt ihr bereits seit 1982 im offiziellen *Hobbit*-Spiel Bilbos Reise durch Mittelerde erleben oder müsst anno 1985 als Perry Mason einen brisanten Mordfall lösen. Interessant ist hierbei, dass berühmte Buchautoren wie Michael Crichton oder Douglas Adams selbst die Zügel in der Hand hielten, um ihre Bücher *Congo* beziehungsweise *Per Anhalter durch die Galaxis* als Spiel zu adaptieren. Freilich gab und gibt es speziell im Action-Genre reichlich Lizenzschrott, doch dafür fallen die positiven Beispiele umso stärker auf und eröffnen im Idealfall sogar Möglichkeiten, die über die Vorlage hinausgehen. So könnt ihr im offiziellen Point&Click-Adventure von *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* am Ende den sagenumwobenen Gral rechtzeitig wieder an den Tempelritter überreichen und somit verhindern, dass Elsa Schneider Opfer ihrer eigenen Raffgier wird. Kurz: Die Frau kann überleben! Zu Zeiten der 16-Bit-Konsolen Sega Mega Drive und Super Nintendo erlitten selbst gute Filmumsetzungen zunächst einen kleinen Rückschlag, was die Implementierung der Geschichte anbelangt. So wunderhübsch Dave Perrys SNES-Spiel *Aladdin* (1993) auch war, so konfus waren die Texteinblendungen, nach denen jeder, der den Disney-Klassiker noch nicht gesehen hatte, eigentlich gar nichts von der Story kapierte. Erst mit der spektakulären Ego-Shooter-Adaption eines berühmten *James Bond*-Filmes für Nintendos N64, die wir aufgrund der deutschen Gesetzgebung leider nicht beim Namen nennen dürfen, funktionierte der Story-Aspekt auch im Action-Bereich. Als besonders außergewöhnlich gilt Starbreeze Studios *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (2004, Xbox und PC), weil es zum einen die Vorgeschichte zum Film *Pitch Black* erzählt und zum anderen eine hochwertigere Arbeit abliefert. Leicht unausgegoren, aber ebenfalls recht interessant ist Electronic Arts' späte Umsetzung zu *Der Pate*: Das Spiel ist an GTA angelehnt und ihr steuert dort einen eigens erstellten Charakter, der bestimmte Ereignisse aus dem Film aus einer völlig anderen Perspektive erlebt. So seid ihr es, der den berühmt-berüchtigten Pferdekopf in das Bett des verwöhnten Filmregisseurs legt. Dass es hier ab und an zu Kontinuitäts-Fehlern kommt, ist unvermeidlich. Der Versuch, bekannte Szenen in neuem Licht erscheinen zu lassen, ist aber ohne jede Frage ausgesprochen lobenswert. Der Entwickler, der in jüngster Zeit am besten bewiesen hat, wie gut er mit Lizenzvorlagen zurechtkommt, heißt Telltale Games. Speziell *Zurück in die Zukunft: Das Spiel* hat den Wunsch vieler 1980er-Jahre-Kinder erfüllt und eine anständige Fortsetzung der Zeitreisetrilogie geliefert. Man mag sich über den Gehalt der Rätsel und die Qualität der Grafik streiten, aber die Skripte aller fünf Episoden fangen den Geist der Originale perfekt ein.

Abwechslung: Auch diese Szene kann der virtuelle Indy anders lösen als sein „Kollege" im Film. (*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*)

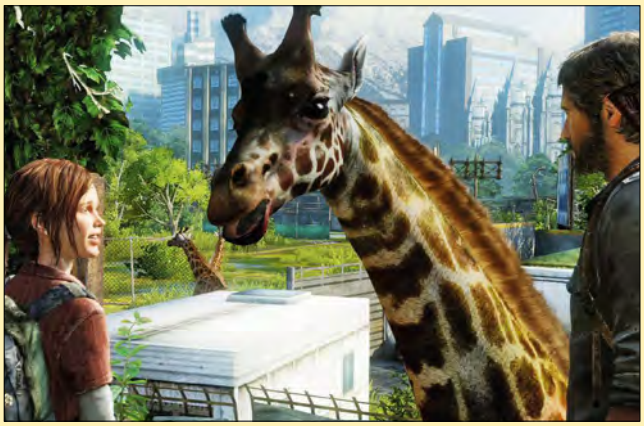
Urlaub: Marty und Doc erleben als Cel-Shading-Figuren ein paar tolle, neue Zeitreiseabenteuer. (*Zurück in die Zukunft: Das Spiel*)

spielen gehört, in denen Handlung und Spielwelt eine einmalige Symbiose bilden. *Silent Hill: Shattered Memories* (Wii, PS2, PSP) versuchte sich an einer ähnlich psychologischen Herangehensweise, ohne jedoch ganz die Qualität von *Silent Hill 2* erreichen zu können.

Gute Storys für jedes Genre

Ungefähr zur gleichen Zeit breitete sich der Story-Virus klammheimlich auf jedes nur erdenkliche Genre aus. Plötzlich müsst ihr selbst in einem Jump & Run wie *Banjo-Kazooie* für das Nintendo 64 (1998) reihenweise Gespräche unter brummigen Bären, trotteligen Maulwürfen und bösen Hexen beiwohnen. *Conker's Bad Fur Day* (2001, Nintendo 64) gibt sich sogar noch eine Nummer härter und präsentiert sich als fiese Parodie auf niedliche Kuschelprotagonisten. Allein die Beweggründe des bösen Panherkönigs, den alkoholabhängigen Conker als Ersatz für sein kaputtes Tischbein zu missbrauchen, ist herrlich dämlich. Überdies werden reihenweise Filme aus der damaligen Zeit persifliert, von *Matrix* bis *Der Soldat James Ryan*. Es wird

Mit dem technischen Fortschritt der Spiele griffen abgedrehte Storys auf selbige über – mit teilweise ganz schön schlüpfrigen Ergebnissen. (*Conker's Bad Fur Day*)



Spätes Highlight: Die berührende Geschichte rund um Joel und Ellie gehört mit zum Besten, was es auf der Playstation 3 zu spielen gibt. (*The Last of Us*)

gekotzt, es wird gefurzt und es wird richtig blutig. *Conker's Bad Fur Day* ist ein Anarchospiel durch und durch, was es nicht zuletzt seiner völlig kranken Story und der fantastischen Sprachausgabe zu verdanken hat. Und wer anschließend mutmaßte, dass zumindest Denkspiele ohne aufwendige Hintergrundgeschichte auskommen würden, der konnte kaum das 2007 erschienene *Portal* (PC, PS3, Xbox 360) erahnen.

Vielfältiger und bedeutender

Somit sind wir in einem Zeitalter angekommen, wo bereits das Füllen einer „Top 5" des Jahres zu Gedränge führt. Abseits von *Portal* hätten wir beispielsweise *Crisis Core* anzubieten, ein exklusiv für die PSP erschienenes und sehr liebevoll geschriebenes Prequel zu *Final Fantasy VII*. Oder wer erinnert sich nicht gerne an die fabelhafte Comicumsetzung des ersten *The Darkness* (PS3, Xbox 360), inklusive einer der tragischsten Liebesgeschichten der Videospielwelt? Im gleichen Jahr feierte die epochale *Mass Effect*-Saga ihren Einstand, *Bioshock* haute uns mit seinem Plot-Twist aus den Socken und selbst die jüngeren Spieler unter uns bekamen dank des Handheld-Knoblers *Professor Layton* spannenden wie altersgerechten Stoff geboten. Dazu gesellt sich *Overclocked*, ein Point&Click-Adventure für den PC, wo ihr die Erinnerungen fünf geistig verwirrter Patienten rekonstruiert – und zwar rückwärts! Seither überschlagen sich die Highlights, sei es dank Dialogwahn (*Metal Gear Solid 4*, *Virtue's Last Reward*, *The Walking Dead*), einer originellen Prämisse (*Nier*, *To the Moon*, *Gone Home*), eines atemberaubenden Twists (*Edna bricht aus*, das bereits erwähnte *Silent Hill: Shattered Memories*, *Xenoblade Chronicles*) oder einfach aufgrund einer bodenständigen Erzählstruktur (*Uncharted 2 & 3*, *L.A. Noire*, *Deus Ex: Human Revolution*). Zudem helfen immer besser ausgearbeitete Charaktere, die weit über der Schwarz-Weiß-Malerei stehen und deshalb ganz automatisch für eine interessante Handlung sorgen (*Assassin's Creed IV*, *Red Dead Redemption*, *The Last of Us*). Zwangsläufig stellt sich deshalb die Frage, ob all das ein rein positiver Trend ist. Fast schon schleichend kamen Spiele mit eigentlich schwerwiegenden Mängeln auf den Markt, welche jedoch zugunsten einer grandios erzählten Geschichte von den Entwicklern ignoriert wurden. Ein frühes Beispiel hierfür wäre Sierras *Gabriel Knight*: Das Point & Click-*Adventure* für MS-DOS (1993) leidet wie die meisten Spiele aus gleichem Hause unter schwer nachvollziehbaren Rätseln, taucht jedoch dank des fantastischen Horrorszenarios, der hervorragenden Sprachausgabe und der astreinen Plot-Entwicklung regelmäßig in diversen Top-Ten-Listen des Genres auf. In Hideo Kojimas *Snatcher*, das 1988 für diverse Japano-Konsolen erschien, spielen weder der mangelnde Bewegungsspielraum noch die strikt lineare Handlung oder die frustrierenden Actionsequenzen eine Rolle. Auch dass man im dritten Akt eigentlich so gut wie gar nicht mehr spielt, sondern einer dialoglastigen Szene nach der anderen folgt, stört aufgrund der spannenden Geschichte kaum jemanden. Diese Politik der ausufernden Zwischensequenzen kennen Videospieler bis heute dank der ebenfalls von Kojima erdachten *Metal Gear*-Reihe. Lästerer unken, das Verhältnis Spiel zu Story kippe mit jedem weiteren Teil immer mehr in letztere Richtung. Befürworter halten mit einem schnippischen „na und?" dagegen. Es sei doch letztlich egal, weshalb man am Ball bleibe. Kultentwickler Suda 51 bekommt ebenfalls regelmäßig den Vorwurf um die Ohren geknallt, er würde den Stil über das Gameplay stellen. In der Tat wäre *Killer7* für Nintendos Gamecube (1995) aufgrund der simplen Mechanik und der störrischen Steuerung alles andere als ein gutes Spiel, wenn es da nicht eine Handlung gäbe, die auch jedem David-Lynch-Film gut zu Gesicht stünde.

Blockbuster: Biowares vielschichtige Sci-Fi-Trilogie mauserte sich zu einer der begehrtesten Story-Epen der jüngeren Vergangenheit. (*Mass Effect*)

Storys auf Teufel komm raus

Wir könnten Dutzende weitere Beispiele nennen, darunter zahlreiche Interactive Novels, denen wir einen eigenen Kasten gewähren. Fakt ist: Die Anzahl der storylastigen Werke hat in den letzten zehn Jahren massiv zugenommen und darüber hinaus die Entwicklung aller digitalen Spiele beeinflusst. Inzwischen ist es fast schon ein Zwang, dass eine gute Geschichte vorhanden sein muss. Traut sich dann doch mal ein Spiel wie *Q.U.B.E.* (2011, PC; erscheint 2014 auch für Wii U) komplett ohne Plot in den Laden, dann wird es aufgrund dieses „Defizits" abgestraft. Dass eigentlich dank des tollen Leveldesigns und des intelligenten Spielprinzips gar keine Handlung vonnöten ist, ist für viele zweitrangig geworden. Der Trend hat noch andere negative Auswirkungen: Nämlich wenn ein eigentlich gutes Spiel durch eine seichte oder gar idiotische Hintergrundgeschichte verwässert wird. Gerade viele moderne Ego-Shooter, allen voran die *Call of Duty*-Spiele, leiden unter diesem Phänomen. Da müssen mit der Brechstange Dramen und Skandale her, die letztlich aufgrund einer lauen oder unglaubwürdigen Umsetzung an der Atmosphäre des Spielerlebnisses kratzen. Zudem läuft es zynisch betrachtet oft auf die gleiche Prozedur hinaus: Irgendein Konflikt oder eine Katastrophe sorgt im ersten Teil einer frisch geplanten Trilogie für eine entsprechend zerstörte Spielwelt. Die Fortsetzung beginnt mit einer noch aussichtsloseren Lage – und endet mit einem Cliffhanger Marke „Es wird alles noch viel schlimmer!" Erst im dritten Teil bekommt der übergreifende Plot eine Art Happy End verpasst – nur damit dieses für die Nachfolgetrilogie wieder zunichte gemacht wird. Richtig schlimm sind die Fälle, in denen euch eine langweilige Geschichte aufgezwungen wird. Sprich: Ihr könnt sie nicht per Tastendruck abkürzen oder wie die Logbücher in *Bioshock* nebenher laufen lassen. Ein besonders unangenehmes Beispiel hierfür ist das 2013 für PC, PS3 und Xbox 360 veröffentlichte Puzzlespiel *Magrunner: Dark Pulse* – nicht nur, dass die Grundprämisse mit dem Mix aus *Portal* und *Cthulhu* seltsam erscheint und die Dialoge schwach geschrieben sind. Der ganze Quatsch hält zudem alle paar Minuten den Spielfluss auf, was das gar nicht so schlechte Leveldesign überschattet.

Zurück zu den Ursprüngen

Deshalb möchten wir zum Schluss auf die Spiele hinweisen, die sich dem Story-Wahn auf geschickte Weise widersetzen und beweisen, dass weniger manchmal mehr ist. Angefangen beim Super-Nintendo-Klassiker *Super Metroid* (1994) über die beiden *Half-Life*-Spiele (1998 und 2004), den ewig gelobten PS2-Meilenstein *Shadow of the Colossus* von 2006 bis hin zum brutal schweren *Dark Souls* (2011, PS3, Xbox 360, PC), haben all diese Titel zwei Dinge gemeinsam: Zum einen erzählen sie ihre Geschichten eher dezent und zum anderen sind sie genau deshalb so glaubwürdig. Gerade *Super Metroid* zeigt grandios, dass es manchmal nur einen perfekt in Szene gesetzten Endkampf ohne eine einzige Dialogzeile braucht, um ein wahres Drama auf die Beine zu stellen. Vielleicht sollte sich das der eine oder andere Entwickler zu Herzen nehmen, bevor er wieder viel Geld in die Ausarbeitung einer Geschichte steckt, die in einer subtilen sowie obendrein kostengünstigen Variante viel besser funktionieren würde.

Andreas Altenheimer / Benedikt Plass-Fleßenkämper

Euer Spieleberater für Wii U und 3DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

HARVEST MOON: A NEW BEGINNING

3DS In der Farm-Simulation gibt es mehr zu entdecken und freizuschalten, als man denkt. Oft ist es wichtig, die Freundschaftspunkte (FP) von Bewohnern zu erhöhen, um besondere Ereignisse auszulösen.

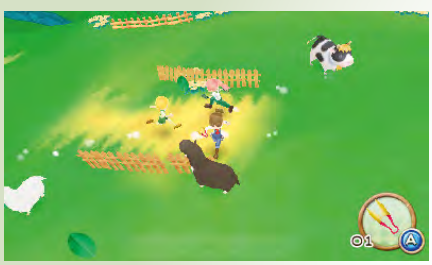
Alle Bewohner freischalten

Jeder Einwohner trägt einen Teil dazu bei, um Echo Village wieder zur Blüte zu verhelfen.

NAME	VORAUSSETZUNG	BESONDERES
Dunhill, Emma, Hana	Von Anfang an	Freundet euch mit ihnen an, um Baupläne etc. freizuschalten.
Rebecca & Toni	Automatisch (25. Frühling, Jahr 1)	Rebecca verkauft Baupläne und -materialien.
Clement	Restaurant bauen (Town Restoration #2)	Gibt euch Rezepte, wenn ihr ihm Geschenke bringt
Hossan & Niko	Inn bauen (Town Restoration #3)	Das Inn ist Voraussetzung für einige andere Events.
Charles, Camellia, Hina	Reisebüro bauen (Town Restoration #4)	Schaltet neue Reiseziele frei, wenn ihr euch mit Charles anfreundet.
Klaus	Klinik bauen (Town Restoration #3)	Schaltet 2 Outfits beim Schneider frei, wenn er 20.000 FP erreicht.
Olivia	Bungalow bauen (Town Restoration #5)	Betreibt das Tee-Geschäft. Gibt euch Baupläne für Deko, wenn ihr euch anfreundet.
Kosaburo	30.000 FP bei Hana (ab Winter, Jahr 1)	Gibt euch den Bauplan für Master Rod, wenn ihr euch anfreundet.
Sandra	Ab Sommer, Jahr 2 (Inn muss vorhanden sein)	Tauscht seltene Waren für eure Güter.

Haustiere bringen eure Kühe und Schafe nach draußen.

Beschenkt eure Nachbarn und ihr werdet oft belohnt.



Im Multiplayer könnt ihr viel zusätzliches Geld verdienen.

Die Heiratskandidaten

Wie in jedem *Harvest Moon* dürft ihr auch hier einen Lebenspartner wählen. Welche, das könnt ihr in unserer praktischen Auflistung nachlesen.

NAME	VORAUSSETZUNG	BESONDERES
Neil	Automatisch (9. Frühling, Jahr 1)	Verkauft Nutztiere. Außerdem gibt er euch Baupläne, wenn ihr euch mit ihm anfreundet.
Allen	Salon bauen (Town Restoration #2)	Ändert eure Frisur und Haarfarbe für 3.000 G.
Rod	Cottage bauen (Town Restoration #3)	Verkauft Haustiere, die euch auf der Farm helfen.
Soseki	Eastern-Style House bauen (Town Restoration #4)	–
Amir & Sanjay	Exotic Mansion bauen (Town Restoration #5)	Amir verlässt die Stadt jeden Herbst und kommt im Winter zurück.
NAME	**VORAUSSETZUNG**	**BESONDERES**
Iroha	Automatisch (15. Frühling, Jahr 1)	Gibt euch die Baupläne für verbesserte Werkzeuge, wenn ihr Iroha Geschenke gebt!
Tina	Newspaper Carrier bauen (ab 25. Frühling, Jahr 1)	–
Yuri	Emma hat 2.000 FP, Tailor House bauen (Town Restoration #3)	Wenn ihr euch mit ihr anfreundet, werden viele neue Outfits freigeschaltet.
Felicity	Restaurant und Inn bauen	–
Michelle	Fantastical House bauen (Town Restoration #4)	–
Witch Princess	Pointy Hat House bauen (alle drei Black Fragments sammeln)	Fragment 1 & 2 gibt es in der Mine (ab Jahr 2), Fragment 3 findet ihr zufällig beim Angeln.

Festivals gewinnen

Sowohl bei den Tier- als auch bei den Ernte-Festen gibt es drei Kategorien: Anfänger, Fortgeschrittener und Profi. Bei Teilnahme erhaltet ihr bei allen Bewohnern 1.000 FP, wenn ihr gewinnt, noch einmal 1.000 FP dazu! Zusätzlich bekommt ihr Rezepte, Baupläne und andere Items.

TIER-FESTIVAL	SIEG
Anfänger	Tier hat mindestens 3,5 Herzen
Fortgeschritten	Tier hat mindestens 9 Herzen
Profi	Tier hat 10 Herzen und liefert Produkte der Qualität *Great* (Kühe, Schafe etc.) bzw. legen 5 Eier (Hühner)
ERNTE-FESTIVAL	**SIEG**
Anfänger	Produkt hat mindestens 1,5 Sterne
Fortgeschritten	Produkt hat mindestens 3 Sterne
Profi	Produkt hat mindestens 4,5 Sterne

Speichert, bevor ihr mit dem Hammer auf die Felsen schlagt. Der Vorteil davon: Wenn euch nicht gefällt, was ihr bekommt, ladet ihr einfach den Spielstand erneut.

INAZUMA ELEVEN 3

3DS Nun, da auch die dritte Version des Fußball-Rollenspiels bei uns erschienen ist, tragen wir ein paar hilfreiche Hinweise für euch zusammen, die euch weiterhelfen werden.

Anleitung Space Pinguin

(Schusstechnik, Wind, 61 TP, 3 Spieler)

1. Argentinischer Bereich, Spezialtechnikladen: Redet 4x mit dem Mann links, der sagt, dass er etwas nicht versteht.
2. Japanischer Bereich, Spezialtechnikladen: Redet 8x mit demselben Mann.
3. Nord-Tokio, Einkaufsviertel: Neben dem Kapselautomaten ist ein Gameshop. Der Mann steht rechts und gibt euch nun die Anleitung für diese starke Technik!

Passwörter

Durch die Eingabe von Passwörtern könnt ihr besondere Spieler freischalten. Es ist wichtig, dass ihr Groß- und Kleinschreibung beachtet.

Name	Passwort
Andy	Spielenwir
Aurelia	Fußball
Bernie	Elemente
Deck	Vielebrüder
Gouger	Kürbis
Howler	Vollmond

Name	Passwort
Isaac	William
Larry	Fullhouse
Vicked	Besenstiel
Walken	regeltreu
Wraps	umwickelt

Ultimative Notizbücher

Um die Kapazität eurer Spieler zu erweitern, müsst ihr alle 11 Notizbücher finden.

1	Truhe auf der Schildkröteninsel
2	Belohnung für Abschluss von Julia Blazes Fußballtour
3	Pfaueninsel, Weg zum Stadion: Barista ansprechen
4	Wildkatzeninsel, Weg zum Stadium: Mit dem Butler hinter der kaputten Brücke sprechen
5	Nord-Tokio, Royal-Academy: Glitzerndes Item
6	Donnerspitze: Truhe
7	Hauptgebäude der Raimon-Schule: Sweet im 2. Stock ansprechen
8	Côte-Victoire: Truhe
9	Hauptgebäude der Raimon-Schule: Truhe im 2. Stock
10	Automatisch
11	Raimon-Schule, Clubhaus: Nach dem 1. Durchspielen das glitzernde Item einsammeln

Hide Nakata anwerben

Der Kapitän der italienischen Mannschaft ist ein extrem starker Spieler und schließt sich euch erst an, wenn ihr bestimmte Bedingungen erfüllt.

1. Spiel durchspielen
2. Mindestens 340 4-vs.-4-Spiele
3. Mindestens 77 Spieler im Team
4. Mindestens Team-Level 35
5. Japanischer Bereich, Wohnheim: Ihn ansprechen
6. Süd-Tokio, Football Frontier Stadion: Ihn ansprechen
7. Italienischer Bereich, Fußballplatz: Ihn ansprechen
8. 3 Spiele gegen ihn gewinnen (Ball erobern, mit 1 Tor in Führung gehen, mit 2 Toren in Führung gehen)

Anleitung Rallye Raser

(Weitschuss-Schusstechnik, Feuer, 48 TP, 1 Spieler)

1. Süd-Tokio, Tigergrill: Nehmt Austin Hobbes in die Vierergruppe und sprecht mit seiner Mutter, die ein Heilkraut sucht.
2. Wildkatzeninsel, Weg zum Stadion: Nördlich des Flusses glitzert es.
3. Süd-Tokio, Tigergrill: Bringt Austins Mutter das Heilkraut, um anschließend die Spezialtechnik zu erhalten.

MARIO PARTY ISLAND TOUR

3DS Freischaltbares am laufenden Band: Wir sagen euch, was ihr für die geheimen Inhalte in der Insel-Sause zu tun habt!

Mario Party: Island Tour bringt die beliebte Mehrspieler-Minispiel-sammlung auf den 3DS. Nicht alle Inhalte des Titels sind dabei von Beginn an zugänglich. Für so manche Spielfigur, Punkte-Belohnung und die meisten Andenken müssen zuerst bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Welche, das verraten wir euch hier. Bei den Andenken handelt es sich übrigens großteils um kurze Videos und Musikstücke. Achtung: Viele der Belohnungen müssen nach dem Freischalten erst im Shop gekauft werden!

Generelles

30.000 Mario Party-Punkte
Kämpft euch dreimal durch Bowsers Turmturnier, den Singleplayer-Modus des Spiels.

Bowser Jr. (Spielfigur)
Kämpft euch einmal komplett durch Bowsers Turmturnier.

Bowsers ver. Feuerberg (Spielbrett)
Spielt einmal auf jedem Brett bis auf „Alles außer Bowser!“

Freischaltbare Andenken

Alles außer Bowser!
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Ballon-Held
Absolviert ein Ballon-Rennen.

Bosskampf Bowser
Absolviert den Bowser-Bosskampf im Modus Freie Wahl.

Bosskampf Gumba
Absolviert den Gumba-Bosskampf im Modus Freie Wahl.

Bosskampf Kettenhund
Absolviert den Kettenhund-Kampf im Modus Freie Wahl.

Bosskampf Knochentrocken
Absolviert den Knochentrocken-Bosskampf im Modus Freie Wahl.

Bosskampf König Bob-Omb
Absolviert den König Bob-Omb-Bosskampf im Modus Freie Wahl.

Bosskampf Schneemann
Absolviert den Schneemann-Bosskampf im Modus Freie Wahl.

Bowsers Turm-Tourist
Kämpft euch einmal komplett durch Bowsers Turm.

Bowsers verrückter Feuerberg
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Extra-Credits
Spielt ein Extra-Minispiel im Modus Freie Wahl.

Item-Imperium
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Kameks Budenzauber
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Minispiel-Meister
Spielt im Freien Spiel jedes Minispiel einmal.

Minispiel-Maniac
Spielt ein Standard-Minispiel im Modus Freie Wahl.

Oberste Etage!
Meistert Bowsers Turm einmal.

Puzzle-Meister
Spielt ein Puzzle-Minispiel im Modus Freie Wahl.

Raketen-Rallye
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Riesen-Kugelwillies Revier
Spielt das entsprechende Spielbrett einmal.

Sternensafari
Spielt das entsprechende Board einmal.

StreetPass-Neuling
Gewinnt ein Streetpass-Spiel.

Stimme Bowser
Spielt auf jedem Brett außer „Bowsers verrückter Feuerberg“ und „Alles außer Bowser!“

Stimme Bowser jr.
Kämpft euch einmal ganz durch den Spielmodus Bowsers Turmturnier.

Turmturnier-Meister
Meistert zweimal Bowsers Turmturnier.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

3DS Virtual Console Ihr verzweifelt am Schwierigkeitsgrad dieses Klassikers für die Virtual Console? Wir geben euch Tipps, wie ihr an den kniffligen Stellen des Abenteuers weiterkommt.

Simons zweites Abenteuer macht es euch teilweise ganz schön schwer nachzuvollziehen, was als Nächstes getan werden muss. Wir geben euch eine kleine Stütze und erklären euch die härtesten Mysterien des Spiels.

Kristalle kaufen und tauschen
Kauft euch mit den ersten 50 Start-Herzen zu Beginn des Spiels den White Crystal. Nur damit könnt ihr im ersten Dungeon östlich von der ersten Stadt eine weiße Plattform erscheinen lassen, die euch über das Wasser bringt.

Zombies bringen Kohle
Von 6 Uhr abends bis 6 Uhr morgens sind die Gegner stärker. Haltet euch hier möglichst in einer der Städte auf, wo ihr leicht Zombies zur Strecke bringen und Herzen sammeln könnt. Bei Tagesanbruch könnt ihr euch dann neue Items oder Peitschen-Upgrades leisten.

Hilfreiches Wasser
Mit dem Heiligen Wasser, das ihr in der ersten Stadt in einem Laden kaufen könnt, lassen sich in den Verliesen bestimmte Wände öffnen. Auch könnt ihr damit feststellen, welche Plattformen als Fallen getarnt sind und euch nach unten stürzen lassen.

Eichenstab gegen Dracula
Haltet in jedem Dungeon Ausschau nach einem Händler, der euch einen Oak Stake verkauft. Nur damit könnt ihr am Ende des Kerkers den Orb zerstören und einen Teil von Draculas Überresten einsammeln.

Wasserspiele
Unterhalb der Stadt Ajiba, gleich neben einer Höhle mit Augapfel-Dämonen, findet ihr einen scheinbar unüberwindbaren See. Hier muss der blaue Kristall ausgewählt werden. Kniet Simon dann noch nieder, wird ein Geheimgang zum zweiten Verlies sichtbar.

Beherzte Überfahrt
Wählt das Herz von Dracula aus, wenn ihr mit dem Fährmann im Westen sprecht. Er schlägt dann eine andere Route ein und bringt euch zum dritten Dungeon des Spiels.

Roter Wirbelsturm
Sobald ihr westlich der Stadt Ondol auf eine Wand trefft, müsst ihr den roten Kristall auswählen und für einige Sekunden niederknien. Kurz darauf erscheint ein Tornado, der euch zu einem neuen Bereich bringt.

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Wii U Virtual Console *A Link to the Past* ist schwerer als die meisten modernen Zeldas. Darum solltet ihr nach diesen Herzteilen die Augen offen halten!

The Legend of Zelda: A Link to the Past gilt bei vielen Spielern nach wie vor als der beste Teil der Reihe. Das liegt nicht zuletzt daran, dass viele Serien-Standards in dem epischen Abenteuer ihren ersten Auftritt hatten. Etwas, dass es schon im allerersten *Zelda* für das NES gab, kehrte nach den drastischen Änderungen des zweiten Teils im SNES-Ableger ebenfalls zurück: die Herzteile. Wir verraten euch, wo ihr die praktischen Lebensretter in *A Link to the Past* finden könnt.

1. Im Westen von Kakariko gibt es einen Brunnen, in den ihr gelangt, indem ihr von der Anhöhe darüber hinabspringt. Drinnen wartet ein Herzteil auf euch.

2. Westlich der Kathedrale liegt ein großer Steinhaufen, den ihr zerstören könnt, indem ihr mit den Pegasusstiefeln dagegenrast. In der so freigelegten Höhle wartet ein Herzteil auf euch.

3. Begebt euch in das südlich von Kakariko gelegene Haus und sprengt im Inneren die brüchige Wand. Geht durch die so entstandene Öffnung und meistert das Irrgarten-Minispiel innerhalb von 15 Sekunden.

4. In den Verlorenen Wäldern entdeckt ihr eine viereckig wachsende Buschformation. Beseitigt das mittlere Gewächs und springt in das Erdloch darunter.

5. Im Haus des Diebes in Kakariko könnt ihr eine brüchige Wand im Keller entdecken. Sprengt sie und schnappt euch das Herzteil dahinter.

6. Sobald ihr im Storyverlauf das Wasser in der Sumpfruine abgelassen habt, könnt ihr das Herzteil im nun ausgetrockneten Teich direkt neben dem Eingang entdecken.

7. Sobald ihr mithilfe des magischen Spiegels von der Schattenwelt in die normale Welt wechseln könnt, begebt ihr euch im Schattenreich dorthin, wo ihr in Hyrule einen Felsen in Form einer liegenden 8 entdeckt. Wechselt mithilfe des Spiegels zurück in die normale Welt und das Herzteil ist euer.

8. Genau unterhalb des Felsen, wo ihr das siebte Herzteil findet, müsst ihr euch zu einem kleinen Felsvorsprung hinabfallen lassen. Im Inneren der Höhle findet ihr hier ein Herzteil.

9. Im Nordosten der Wüste befindet sich eine Höhle, in der ein alter Mann lebt. Sprengt die brüchige Wand im Inneren in die Luft und holt euch das Herzteil.

10. Durch einen zweiten Ausgang im Wüstentempel gelangt ihr auf den Felsvorsprung im Westen der Wüste. Geht hier entlang und ihr gelangt zum Herzteil.

11. Sobald ihr Agahnim das erste Mal begegnet seid, verschwinden die beiden Holzfäller vor dem Eingang des Verlorenen Waldes. Rempelt den Baum mit den Pegasusstiefeln an und schnappt euch das Herzteil darin.

12. Sobald ihr schwimmen könnt, folgt ihr dem Flusslauf unterhalb von Zoras Reich nach Süden. Geht die kleine Grasanhöhe hinauf und ihr findet das Herzteil.

13. Auf der goldenen Pyramide im Schattenreich findet ihr dieses Herzteil. Es liegt auf dem schmalen Vorsprung am östlichen Teil der Pyramide.

14. Im Schattenreich findet ihr östlich des Dorfes der Verdammten zahlreiche Holzpflöcke. Haut sie mit dem Hammer in den Boden und eine Höhle samt Herzteil darin erscheint.

15. Klettert die Leiter nördlich des Friedhofs in der Schattenwelt nach oben. Wechselt mit dem magischen Spiegel zurück nach Hyrule und das Herzteil ist euer.

16. Nahe dem Eispalast in der Schattenwelt entdeckt ihr einen Steinkreis. Benutzt darin den magischen Spiegel und holt euch in Hyrule das Herzteil.

17. Spielt das Truhen-Minispiel im Dorf der Verdammten. In einer der Kisten könnt ihr ein Herzteil finden.

18. Dort, wo in Hyrule das Irrgarten-Minispiel zu finden ist, befindet sich in der Schattenwelt ein Grabe-Minispiel. Schaufelt drauflos, bis ihr das Herzteil emporbuddelt.

19. Beim Eingang zum Todesberg in der Schattenwelt gibt es einen Abschnitt, den ihr nur mit dem magischen Umhang passieren könnt. Nutzt ihn und holt euch als Belohnung das Herzteil.

20. Beseitigt mit den Krafthandschuhen den großen Felsen westlich des Schildkrötenfelsens im Schattenreich, ganz im Nordosten der Karte. Benutzt im Inneren das Luft-Medaillon und geht über die unsichtbare Brücke. Auf der anderen Seite reist ihr mit dem magischen Spiegel nach Hyrule.

21. Südlich der kreisförmigen Baumformation auf der Karte findet ihr in der Schattenwelt ein seltsam gewachsenes Blumenbeet. Benutzt den magischen Spiegel und holt das Herzteil aus der Höhle.

22. Im Wüstensumpf der Schattenwelt begebt ihr euch im Nordosten in eine Höhle mit einem Herzteil darin.

23. Der Wüstentempel in der Schattenwelt verfügt über drei Eingänge. Geht durch den linken und holt euch das Herzteil darin.

24. Vor dem Eingang des Schildkrötenfelsens in der Schattenwelt müsst ihr den magischen Spiegel benutzen, um zu einem geheimen Höhleneingang zu gelangen.

Herzteil Nummer 20 lässt sich am leichtesten mithilfe des Luft-Medaillons ergattern, das ihr im Gebirge findet.

Auf der rechten Seite der goldenen Pyramide findet ihr Herzteil Nummer 13. Es liegt auf einem schmalen Vorsprung.

AFFENSTARKE GEBURTSTAGSTORTE

Zu seinem Ehrentag gab's bei Johannes eine feine Leckerei ganz nach unserem Geschmack!

Liebe Redaktion,

schaut mal, was für eine Geburtstagstorte mir meine Schwester Louisa gebacken hat! Im Fass verbirgt sich Donkey Kongs Bananenkuchen nach eurem Rezept!
Viele Grüße aus Aachen,
Johannes

N-ZONE: Wir sind schlichtweg begeistert von dieser fantastischen Kreation, die einfach von vorne bis hinten wahnsinnig lecker aussieht! Da bewahrheitet sich einmal mehr der berühmte Spruch: Das Auge isst mit!

RETRO-FIGHT IN BIBLIS

Das Jugendcafé „Na Sowas" e.V. veranstaltet demnächst ein Retro-Turnier, bei dem ein fast schon vergessener N64-Klassiker nochmals zum Einsatz kommt!

Guten Abend liebe N-ZONE-Redaktion,

bevor ich zu meinem Anliegen komme, sollte ich mich erst einmal vorstellen! Mein Name ist Stefan Huber, ich bin 27 Jahre alt und bin der Pressebeauftragte des Jugendcafés „Na Sowas" in Biblis. In der Vergangenheit haben wir schon zwei Retro-Game-Veranstaltungen durchgeführt und sie waren immer ein großer Erfolg. Wir haben in diesem Zusammenhang auch regelmäßig Unterstützung einer PR-Firma erhalten, die mit Nintendo zusammenarbeitet.

Wir haben für die nächste Veranstaltung auch schon einen festen Termin (29. März 2014) und einen neuen Namen (LuckyPunch). Das letzte Mal haben wir ein *Super Smash Bros.*-Turnier auf dem N64 ausgetragen und wir gedenken diesen Wettbewerb zu wiederholen. Die Frage ist nun, inwiefern eure Redaktion uns und unsere Veranstaltung unterstützen könnte?
Viele Grüße,
Stefan

N-ZONE: Wir haben uns kurzfristig entschieden, die Veranstaltung gleich in dieser Ausgabe vorzustellen, da es in der nächsten N-ZONE fast schon zu spät für den angesetzten Turnier-Termin wäre. Also, wer in der Nähe von Biblis wohnt und Lust auf ein Retro-Turnier hat, sollte sich doch mal mit der netten Truppe in Verbindung setzen! Hier die Kontaktdaten:

Jugendcafé „Na Sowas" e.V.
Lindenstraße 49/Riedhalle
68647 Biblis

Telefon 06245 29124
E-Mail: info@jugendcafe.net
Webseite: www.jugendcafe.net

Ein großer Dank geht an Nintendo, die das Jugendcafé beim letzten Turnier mit einer Auswahl an Preisen versorgt haben!

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's zunächst eine kleine Erklärung über eine sinnvolle Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit dem neuen Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 05/2014 abgedruckt. Demnach findet ihr rechts die Auflösung der Wette aus der Ausgabe 01/2014. Die Aufgabe lautete, euch als *Super Mario 3D World*-Figuren zu verkleiden. Diesmal erreichten uns leider nur zwei Einsendungen, was Uwe anhand seiner gewonnenen Wette zu einem Freudentanz bewegte!

DIE AKTUELLE WETTE
Das hervorragende *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* hat es der Redaktion total angetan und so dreht sich die aktuelle Wette natürlich rund um Bananen, Affen und ein frostiges Tropenparadies, das dem Spiel als Kulisse dient. So wettet Uwe, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe umsetzen können:

1. Pickt euch aus den in *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* enthaltenen Charakteren eure Favoriten heraus und bastelt euch möglichst originalgetreue Affen-Verkleidungen.

2. Auf dem Beweisfoto sollten wie im Spiel zwei als Affen verkleidete Personen zu sehen sein, die eine Situation aus dem Abenteuer nachstellen. Erlaubt sind dabei alle Aktionen, die ihr euch vorstellen könnt, auch wenn diese am Schluss nicht exakt wie im Videogame aussehen.

3. Diese Wettbedingung ist keine Pflicht und richtet sich an die Perfektionisten unter euch: Wir würden uns riesig freuen, wenn der Hintergrund eures Fotos ebenfalls der *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*-Thematik entsprechen würde. Ob ihr dafür nun Photoshop verwendet oder zufällig eine passende Kulisse in der freien Natur findet, überlassen wir allein eurer Kreativität!

Uwe verpflichtet sich, einen Berg Bananen für die Kollegen der Redaktion mitzubringen, wenn er seine Wette verliert.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Da uns zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 01/2014 lediglich zwei Einsendungen erreicht haben (siehe rechts), hat Uwe diesmal Schwein gehabt und musste nicht als Schneemann verkleidet in der Arbeit aufkreuzen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. März 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Markus „Steini" hat uns am besten gefallen!

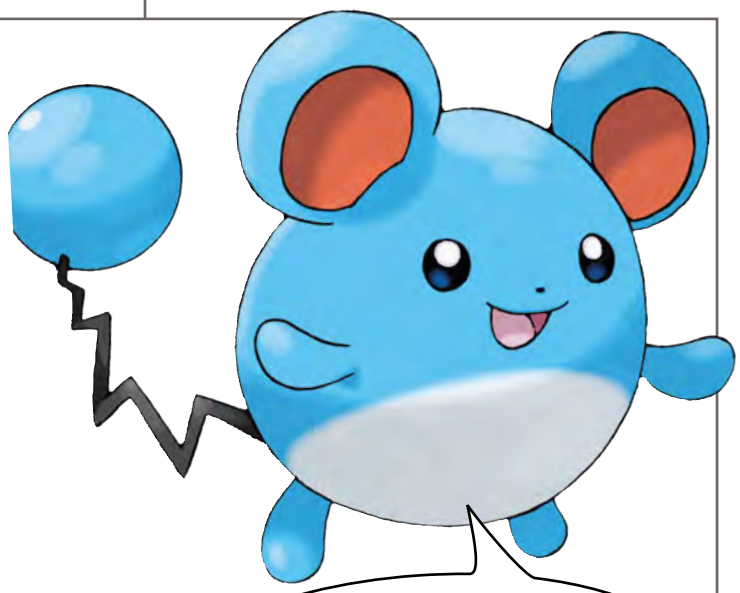
Jetzt seid ihr dran:
Was sagt der fette rote Fiesling auf diesem Screenshot zum kommenden 3DS-Hit *Yoshi's New Island*?
Schickt eure Texte bis zum 27. Februar 2014 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.



Fun und Action gibt's hier:
www.facebook.com/nzonesuperliga
P.S.: Fürs aktuelle Turnier wurde von euch die neueste *Pokémon*-Edition auserkoren!

1 Endlich ist es wieder so weit, denn in unserer „N-ZONE Superliga" wurde endlich das erste Turnier des neuen Jahres gestartet. In der zuvor durchgeführten Umfrage habt ihr als Spiele-Favoriten für den Wettbewerb die neueste *Pokémon*-Edition ausgewählt. Die erste Runde des Turniers ist bereits gestartet, die komplette Teilnehmerliste findet ihr rechts.

2 Eine Anmeldung zum laufenden Turnier ist demnach nicht mehr möglich, doch keine Sorge, dies wird garantiert nicht der letzte Wettbewerb der „N-ZONE Superliga" sein. Wenn ihr das nächste Turnier nicht verpassen möchtet, beteiligt euch doch einfach an der Superliga, sodass euch keine Neuigkeit zu unseren Veranstaltungen entgeht. Wie das funktioniert, erklären wir euch direkt im Anschluss.

3 Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga" vorbei und klickt auf „Gefällt mir". Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnier-Infos versorgt – komfortabel und problemlos.

4 Die „N-ZONE-Superliga" ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen. Einige dieser Postings präsentieren wir euch jeden Monat unter der Rubrik „Facebook-Schmankerl".

PAARUNGEN DER 1. RUNDE

Daniel Seckler	vs.	Paul Sossna
Jonathan Palesch	vs.	Max Schreiber
Tony Maticic	vs.	Freilos
Celia Hsu	vs.	Freilos
Benjamin Vömel	vs.	David Tarakanoff
Marcel Höflich	vs.	Huy Vien
Florian Nolte	vs.	Freilos
Dirk Maiina	vs.	Alexander Stütz
Tomi Pokrajcic	vs.	Jana Pulnar
Robin Cheah	vs.	Fute Futmatron
Florian Aplitz	vs.	Melvin Wessel
Troy Devotion	vs.	Dennis Janke
Tobias Koschitzki	vs.	Mario Reif
Deniz Ölcer	vs.	Mounier Palesch
Steffen Bewersdorff	vs.	Dennis Schrage
Jens Dellhofen	vs.	Ramon Nydegger
Babak Karimi	vs.	Freilos
Maximilian Schaller	vs.	Freilos
Andre Hölsche	vs.	Freilos
Fabian Marmor	vs.	Allen Kurosaki
Mehrschad GhelichKhani	vs.	Freilos
Christian Rochor	vs.	Nils Franke
Kai Ausderkiste	vs.	Justin Biebor
Dennis Tsitak	vs.	Marco Interessiertehkeinen
Samuel Wilk	vs.	Freilos
Benjamin Garic	vs.	Mario Waschnull
Basti An	vs.	Patrick Althaus
Johannes Schulle	vs.	Jesper Koelmann
Frederik Hausen	vs.	Mark Vaine
Noc-Noc Noctis	vs.	Ali Ugur Aslan
Ania Miauz Genau	vs.	Christoph Jenewein
Jonas Münstermann	vs.	Eddy Knight

Für unser *Pokémon*-Turnier haben sich stolze 56 Teilnehmer angemeldet. Das heißt, es gibt in der ersten Runde acht Freilose, die nach dem Zufallsprinzip verteilt wurden.

FACEBOOK-SCHMANKERL

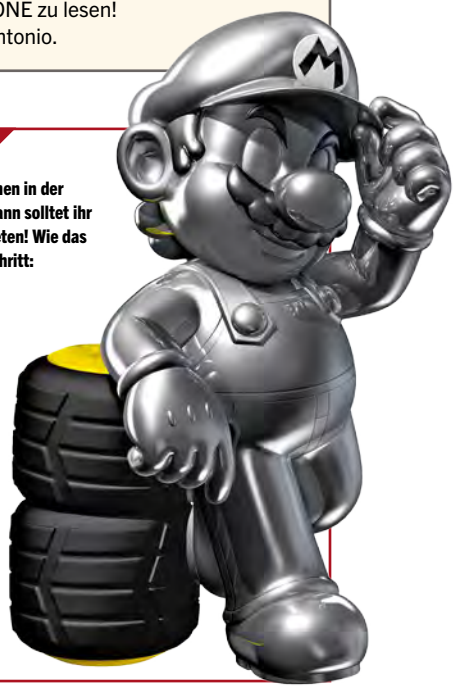
BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI PUGLIESE:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. Bereits in der letzten Ausgabe haben wir in diesem Zusammenhang eine Collage unseres Lesers Andi Pugliese veröffentlicht und zum Dank hat der fleißige Andi gleich noch ein zweites tolles Bild (siehe oben) für uns erstellt und in einem Beitrag veröffentlicht.
Wir sagen vielen lieben Dank und immer weiter so!

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER MARCO DELL-ANTONIO:
Hallo liebes N-ZONE-Team und ihr vielen Besucher der Superliga! Ich würde gerne alle 3DS-Spieler aus Baden-Württemberg in meine neue Gruppe einladen. Sie nennt sich ,,StreetPass Baden-Württemberg“ (www.facebook.com/groups/274933895987218).Ich freue mich schon, da man dadurch neue Freundschaften mit Leuten aus seiner Region schließen kann. Sehr geehrtes N-ZONE-Team, ich wollte noch sagen, dass ich eure Arbeit sehr schätze. Ich kaufe mir jeden Monat eure neuste Ausgabe. Deshalb würde ich mich freuen, diesen Beitrag mal in einer N-ZONE zu lesen!
Tschüss, euer Fan Marco Dell-Antonio.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!



In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird derzeit ein *Pokémon*-Turnier mit 56 Teilnehmern ausgefochten. Über Facebook könnt ihr euch problemlos einen Überblick zum Wettbewerbsverlauf verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch in Zukunft keine Aktion entgeht!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

HÜPFSPASS AUF Wii U UND 3DS

In dieser Ausgabe begaben wir uns mit Donkey, Diddy, Dixie und Cranky ins Primaten-Abenteuer *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und waren begeistert. Die Retro Studios, welche sich bereits mit der *Metroid Prime*-Trilogie einen hervorragenden Namen erarbeitet haben, zeigen hier einmal mehr, warum sie zu den bedeutensten Entwicklern im Nintendo-Portfolio gehören. Nachdem der japanische Mutterkonzern inmitten von Trommel-Experimenten, halbgaren Kletter-Spielchen auf dem DS und allerlei Gastauftritten nicht so recht wusste, wohin mit der *Donkey Kong*-Franchise, etablierten die Texaner die Affenbande wieder als ernst zu nehmende Jump&Run-Größe. Der zweite Teil für Wii U verfügt über alle Qualitäten von *Donkey Kong Country Returns*, setzt aber überall noch ein bisschen drauf und erweist sich somit als Konkurrenz zu *Mario*, *Rayman* und Co.

Allerdings kamen wir beim Spielen auch ins Grübeln: Erhalten Wii U und 3DS angesichts so vieler Hüpf-Abenteuer nicht langsam eine Jump&Run-Überdosis? Betrachtet man die Liste der bereits erschienenen Titel sowie die Ankündigungen der kommenden Monate, so zeigt sich hier eine ziemliche Übermacht bezüglich sprunghafter Helden. Für die Heimkonsole stehen Retail-Titel wie *Yoshi's Yarn* und eShop-Spiele wie *Oddworld*, *Shovel Knight* oder *Wooden Sen'sey* an, auf dem 3DS erwarten uns unter anderem *Kirby: Triple Deluxe*, *Yoshi's New Island* und *Mutant Mudds 2*. Bis der nächste *Mario*-Hüpfer angekündigt wird, ist es zudem bestimmt auch nur noch eine Frage der Zeit. Das Problem ist dabei nicht, dass keine Titel aus anderen Genres erscheinen, sondern dass diese schlicht niemals so intensiv beworben werden wie (zumindest die bekannten) Hüpfer. Setzen die Entwickler auf den Nintendo-Konsolen also zu stark auf launige Jump & Runs, weil sich diese schnell und vergleichsweise billig entwickeln lassen und sich trotzdem gut verkaufen? Wir kamen zu der Erkenntnis, dass dem nicht so ist. Zuallererst erweisen sich heutzutage nur die wenigsten Hüpfspiele als reine Jump & Runs, meistens sind sie mit Action-, Adventure- oder Rollenspiel-Elementen verwoben. Zweitens erlaubt gerade die Arbeit an einem so oft beackerten Genre wie diesem, durch ungewöhnliche Ideen Konventionen zu brechen und die Spieler somit auf positive Weise an der Nase herumzuführen. Und drittens zeigt die Tatsache, dass wir auch beim 200sten Hüpf-Ausflug noch immer verklärt-fröhlich grinsen, dass wir von einer Übersättigung noch weit entfernt sind.

Euer N-ZONE-Team

PILZ-ÜBERDOSIS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
nach 4 Jahren als treuer Abonnent eures Magazins ist das hier mein allererster Leserbrief. Der Grund, warum ich euch schreibe, ist folgender: die kommenden *Super Smash Bros.*-Spiele. Ich freue mich total auf die Games, da ich schon mit den Vorgängern viele Stunden verbracht habe.

N-ZONE: Wir können es auch gar nicht mehr erwarten, uns in hitzige Nintendo-Gefechte zu stürzen! Marco und Lukas fachsimpeln schon regelmäßig darüber, wer in den Vorgängern die besten Kämpfer waren – mal sehen, ob sie in den kommenden Spielen wieder auf dieselben Figuren zurückgreifen oder ihren Geschmack ändern.

Mir bereitet nur eine Sache Sorge, nämlich die Auswahl an (bisher bekannten) spielbaren Figuren. Vor Kurzem wurde ja Rosalina als neuer Charakter enthüllt. Einerseits finde ich es gut, dass neben den vielen männlichen Helden eine weitere Frau mitmischt, andererseits handelt es sich schon wieder um eine Figur aus dem *Mario*-Universum. Davon hat *Super Smash Bros.* meiner Meinung nach schon mehr als genug. Meine Sorge ist, dass die *Mario*-Recken irgendwann eine zu große Übermacht bilden und alle anderen Franchises vernachlässigt werden. Sieht man sich im Miiverse-Forum von *Super Smash Bros.* um, so sieht man, dass die Fans zudem nach immer weiteren Pilzkönigreich-Bewohnern wie Daisy, Waluigi, Paper Mario und Bowser Jr. schreien. Genug ist genug, wenn ihr mich fragt! In den bisherigen Spielen waren pro Serie maximal vier Figuren vertreten, mit inzwischen fünf *Mario*-Helden im nächsten *Smash Bros.* wurde diese ungeschriebene Regel gebrochen. Ich verstehe ja, dass Mario Nintendos Aushängeschild ist, aber gerade deswegen braucht die Reihe ja nicht noch mehr Aufmerksamkeit, als sie ohnehin schon erhält! Stattdessen sollten nicht so massiv gepushte Spielereihen wie *Metroid*, *Star Fox* oder *F-Zero* zusätzliche Figuren im Auswahlraster spendiert bekommen. Oder wie wäre es mal mit was ganz anderem, zum Beispiel Shulk aus *Xenoblade Cronicles*? Der kommende Quasi-Nachfolger *X* würde dadurch auf kostengünstige Weise eine tolle Werbung erhalten! Was meint ihr zu meinen Überlegungen?
Viele Grüße, euer Leser **Martin**

N-ZONE: Vor deinem Leserbrief ist uns dieser Gedanke noch gar nicht gekommen. Aber du hast natürlich recht, die Pilzkönigreich-Riege ist bei fünf von bisher 21 angekündigten Kämpfern schon ziemlich groß. Allerdings stehen uns ja noch einige Figuren-Ankündigungen bevor, sodass auch die anderen Serien noch anständig bedient werden. Außerdem musst du eines beachten: *Super Mario* ist nicht nur Nintendos wichtigste Spieleserie, sondern verfügt auch schlicht und ergreifend über die meisten und bekanntesten Protagonisten und Fieslinge. Es gibt viel mehr Spieler, die mit Rosalina etwas anfangen können, als zum Beispiel mit Vaati aus *The Legend of Zelda*. Und wie viele Figuren aus *Metroid*, abseits

Unser Leser Martin findet, dass die Anzahl an *Mario*-Figuren in den kommenden *Super Smash Bros.*-Spielen mit bereits fünf angekündigten Recken zu hoch ist.

von Samus, würden sich hier zum Beispiel als Neuzugänge anbieten? Natürlich stimmt es, dass ein Auftritt in *Super Smash Bros.* der jeweiligen Serie als Werbung zugute kommt. Zuallererst soll sich aber *Super Smash Bros.* selbst gut verkaufen, und das geht nun einmal am besten durch bekannte Gesichter. Nichtsdestotrotz werden es aber bestimmt auch noch einige bisher eher stiefmütterlich behandelte Figuren ins Spiel schaffen.

FRAU IM MANNE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
In der Ausgabe 02/14 ist uns ein kleiner Fehler aufgefallen: Bei eurem tollen Rückblick auf die *Donkey Kong Country*-Reihe auf Seite 16 habt ihr bei *Dixie Kong's Double Trouble!* aus Kiddy ein Mädchen gemacht. Doch nach einem Blick in die Anleitung des Original-Spiels wurde unser Verdacht bestätigt: Bei Kiddy Kong handelt es sich um einen Jungen! Nicht dass es zu einer Identitätskrise kommt! ;-)

N-ZONE: Da ist unserem lieben Lukas, der die Vorschau geschrieben hat, ja ein peinlicher Fehler unterlaufen! Zur „Strafe" musste er vor dem Test zu *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* noch einmal alle *Country*-Teile durchspielen. Seltsamerweise hat er während seiner Bestrafung ständig fröhlich gegrinst.

Ansonsten war die Ausgabe wieder sehr gelungen, macht weiter so! Liebe Grüße, **Marcel und Ines**

NAGER-FREUDEN

Liebe N-ZONE-Redaktion,
letztes Jahr habe ich meine Leidenschaft für Videospiele wiederentdeckt. Eure informativen Testberichte helfen mir bei Kaufentscheidungen wirklich weiter. Ebenfalls sehr spannend finde ich den Retroteil, der die N-ZONE perfekt abrundet.

N-ZONE: Vielen Dank für das schöne Lob! Genau darum machen wir unsere Arbeit: Damit ihr Spaß beim Lesen habt und durch unsere Einschätzungen zu den Spielen vor Fehlkäufen bewahrt werdet.

Da ich ein riesiger Fan der *Animal Crossing*-Reihe bin, war *New Leaf* für mich der am heißesten ersehnte 3DS-Titel, und seit dem Release spiele ich ihn sehr ausgiebig. Ich finde die putzige Simulation enorm gelungen, vor allem aufgrund der quasi unendlichen Spieldauer. Über 500 Stunden habe ich schon als Bürgermeisterin in meinem Dorf verbracht und ein Ende ist nicht in Sicht: Es gibt immer etwas Neues zu tun. Sogar mein Meerschweinchen Lucis mag *Animal Crossing*! Ein Beweisfoto davon sende ich euch mit – ich würde mich sehr freuen, wenn es den Weg in euer Heft finden würde.

N-ZONE: Na, dieser Bitte kommen wir doch mit allergrößter Freude nach. Ein ausgesprochen süßes Kerlchen hast du da!

Alles Gute für euch und macht weiter so! **Desirée K.**

N-ZONE-Leser und begeisterte *Animal Crossing*-Zockerin Desirée ließ uns dieses herzallerliebste Bild ihres Meerschweinchens Lucis zukommen. Vielen Dank!

Wir entschuldigen uns an dieser Stelle hochoffiziell bei Kiddy Kong, haben wir aus dem sympathischen Primaten doch einfach kurzerhand ein Mädchen gemacht!

SPECIAL EDITIONS

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion, zuerst einmal möchte ich Computec zum 25-jährigen Bestehen alles Gute wünschen! Ich bin schon seit vielen Jahrzehnten Nintendo-Anhänger und lese die N-ZONE seit der ersten Ausgabe. Ich wollte euch mal meine Gedanken zu den Nintendo-Sondereditionen der letzten Zeit, zur *Zelda*-Reihe sowie zu Nintendo generell mitteilen. Das Design der Wii U im *Wind Waker*-Look finde ich zum Beispiel ziemlich enttäuschend, ebenso wie die goldene Wii-FB, welche der Special Edition von *Skyward Sword* beilag. Richtig gut gefallen hat mir dafür die goldene *Zelda*-Edition des 3DS, die ich mir direkt gekauft habe! So etwas würde ich mir auch für die Wii U wünschen: Eine goldene Edition, die der Bedeutung der *Zelda*-Serie gerecht wird.

N-ZONE: Nun ja, ob jemandem eine Special Edition gefällt, ist nun einmal sehr subjektiv. Wir hier in der Redaktion finden das schlichte Design der *Wind Waker*-Wii U eigentlich ziemlich gelungen.

Hyrule Warriors war vielleicht eine Überraschung, mit der ich überhaupt nicht gerechnet hätte. Ich bin schon richtig heiß auf das Spiel! Genau solche Software braucht die Konsole, um sich von der Konkurrenz abzusetzen. Was bestimmt nicht nur ich zudem super fände, wären Remakes oder Fortsetzungen von Klassikern wie *Turok* oder *Jet Force Gemini*. Auf dem 3DS läuft's ja sehr gut mit dem Software-Nachschub, und nur dadurch verkaufen sich die Konsolen schließlich. Apropos 3DS-Software: Ist schon etwas zu einem *Majora's Mask*-Remake für den Handheld bekannt?

N-ZONE: Stimmt, *Hyrule Warriors* hatte so ziemlich niemand auf dem Radar. Du hast natürlich recht, wenn du sagst, dass der Erfolg einer Konsole mit den Spielen steht und fällt. Allerdings bezweifeln wir, dass Remakes von Dekaden alten Titeln sich zu riesigen Verkaufserfolgen entwickeln würden. Bezüglich *Majora's Mask* sind wir leider genauso klug wie du – die ominösen Hinweise von *Zelda*-Producer Eiji Aonuma lassen aber durchaus auf eine bevorstehende Ankündigung hoffen.

Ich finde, die Wii U ist eine super Konsole, ebenso wie der 3DS ein toller Handheld ist. In beiden Geräten steckt viel Potenzial. Jedoch denke ich, dass man aus beiden Geräten noch mehr herausholen könnte, gerade auf technischer Ebene. Der Verzicht auf USB 3.0 bei der Wii U zum Beispiel ist ein Versäumnis. Ebenso wurde auf Hardware-Ebene meiner Meinung nach ein bisschen geschlampt, die Auflösung des 3DS-Displays ist leider ziemlich bescheiden.

Auch diesen Monat bekamen wir haufenweise E-Mails mit Nintendo-Kreationen im PC-Hit *Minecraft* zugesandt, so wie hier von unseren Lesern Jonas und Jan-Niklas. Da wir aber schon sehr viele davon abgedruckt haben, würde wir uns freuen, wenn ihr uns eure Kreativität auch mal auf andere Art und Weise zeigt. Mit Zeichnungen etwa.

N-ZONE: Das sehen wir genauso wie du, die Wii U und der 3DS sind klasse Geräte! Bezüglich etwaiger Hardware-Verbesserungen müssen wir uns aber wohl oder übel auf die nächste Konsolen-Generation vertrösten – Nintendo veröffentlicht zwar ab und an überarbeitete Versionen der Konsolen und Handhelds, wie etwa den 2DS. Signifikante technische Verbesserungen waren bisher aber niemals Teil der Veränderungen. Auch bei der Wii U rechnen wir nicht damit, dass Nintendo plötzlich einen anderen Weg beschreitet.

Eine Frage habe ich noch: Habt ihr in nächster Zeit ein Sonderheft oder einen Tipps-und-Tricks-Teil mit einer Komplettlösung zu *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* geplant?

N-ZONE: Eine große Übersichtskarte zu allen Maimais und Herzteilen lieferten wir in Ausgabe 01/14. Eine Komplettlösung ist zurzeit jedoch nicht geplant.

Hochachtungsvoll, euer treuer Leser **Guido Jary**

ADIEU, HERR EDER

Hi N-ZONE!

Zuallererst: Ihr seid super! Eure Test- und Vorschauberichte sind immer informativ, ansprechend gestaltet und schön formuliert! Macht weiter so! Ich hoffe, ihr hattet einen guten Start ins Jahr 2014? Euren beiden neuen Redakteuren wünsche ich viel Erfolg! Ich find's schade, dass Thomas gehen musste, ich mochte ihn immer sehr. Aber ich glaube, Viktor wird seine Sache als „Chef" sehr gut hinbekommen!

N-ZONE: Wir hier in der Redaktion vermissen unseren Super-Tom natürlich auch alle ganz gewaltig. Das Gute ist jedoch, dass er nach wie vor bei uns im Haus ist – nur in einer anderen Abteilung. Er schaut noch immer regelmäßig bei uns in der Redaktion vorbei und wird auch ab und an kleine Artikel beisteuern. Und Viktor hat sich in seine neue Aufgabe schon super eingearbeitet.

Ich habe in *Minecraft* einen NES-Link gebastelt, vielleicht könnt ihr ihn ja veröffentlichen. Liebe Grüße aus Winsen/Luhe, **Jonas**

MINI-MINECRAFT?

Hi N-ZONE-Team,

ich habe eine Frage, bei der ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt: Ich habe an verschiedenen Stellen im Internet gelesen, dass möglicherweise irgendwann eine Version von *Minecraft* für den 3DS erscheinen könnte. Der Entwickler, Markus „Notch" Persson, sagte, dass er die Idee inspirierend findet, aber noch etwas anderes zu tun hat. Ist hier irgendetwas bekannt?

N-ZONE: Hier solltest du deine Erwartungen besser nicht zu hoch schrauben. Persson hat vor Kurzem gesagt, dass er eine *Minecraft*-Version für Wii U interessant fände, aufgrund mangelnder Ressourcen in absehbarer Zukunft jedoch nicht daran arbeiten wird. Eine Version für den 3DS ist noch weitaus unwahrscheinlicher. Hier hätte der Entwickler nicht nur mit Zeit- und Personalmangel zu kämpfen, sondern zusätzlich mit schier unüberwindbaren Hardware-Begrenzungen. Die Technik des 3DS ist viel zu schwach, um das offene Bauprinzip der Reihe überzeugend auf den Handheld zu bringen. Sogar in den Fassungen für Playstation 3 und Xbox 360 musste die maximale Größe der Spielwelt stark beschränkt werden, um das Spiel auf den Konsolen lauffähig zu machen.

Eine Anmerkung habe ich auch noch, und zwar finde ich euer Heft ein wenig zu teuer. Meint ihr, ihr könnt da etwas unternehmen?

N-ZONE: Findest du wirklich, dass unser Heft zu teuer ist? Um ein Magazin wie die N-ZONE zu gestalten, braucht man zahlreiche Leute, nicht nur in der Redaktion, sondern auch im Management, in der Druckerei, in der Abo-Auslieferung … Dazu kommen die Produktionskosten, also Papier, Druckerfarbe, und so weiter. Zudem bemühen wir uns jeden Monat, euch inhaltlich mit so viel Qualität wie nur irgend möglich zu überzeugen. Da sind die paar Euro doch angemessen, findest du nicht?

Viele Grüße, euer treuer Leser **Marcel Lüth**

MAIMAI- MALHEUR

Liebe N-ZONE,

erst einmal muss ich sagen, dass euer Heft richtig gut ist. Ich habe drei kleine Fragen zu *Zelda: A Link Between Worlds*, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt:

N-ZONE: Wir werden unser Bestes geben. Schieß los!

1. Ich habe das Spiel schon fast durch, finde aber noch immer keine Maimais. Inzwischen bin ich schon schier am Verzweifeln! Habe ich irgendetwas falsch gemacht oder übersehen?

N-ZONE: Um Maimais sammeln zu können, musst du erst einmal mit der Maimai-Mutter sprechen. Sprenge dafür den Höhleneingang im Nordwesten des Hyliasees auf. Anschließend erscheinen die Maimais über die ganze Oberwelt verteilt. Wenn du eines nicht findest: Guck doch mal in die N-ZONE 1/14, da haben wir alle Fundorte der kleinen Muscheltierchen aufgelistet.

2. In der Kirche gibt es hinten ein Portal, welches nach Lorule führt. Geht man hindurch, gelangt man in eine Höhle mit einer Fackel. Hier gibt es eine Truhe, an die ich einfach nicht herankomme! Könnt ihr mir sagen, wie ich zu ihr gelange?

N-ZONE: Dafür brauchst du die Titanenhandschuhe aus dem Wüstentempel. Beseitige damit den großen Felsen am Friedhof in Lorule und du bist auf dem direkten Weg zur Schatzkiste.

3. Südlich der Zora-Höhle gibt es eine Höhle, in der ein Zyklop lebt. Wenn man sein Rubin-Angebot mehrmals ausschlägt, wird er wütend und greift einen an. Kann man ihn irgendwie besiegen?

N-ZONE: Nö, wenn der Zyklop mal sauer ist, ist er sauer. Besiegen kannst du ihn dann nicht. Auswirkungen auf das Spiel hat diese Tatsache aber keine.

Ihr würdet mir ungemein helfen, wenn ihr meine Fragen beantworten könntet! Schöne Grüße aus Freiburg, **Nikolai Wirtz**

QUO VADIS, eSHOP?

Hallo N-ZONE!
Ihr seid die beste Zeitschrift, die ich kenne! Ich frage mich seit Langem, warum sich die Wii U so schlecht verkauft. Ich besitze sie selbst und finde sie klasse! Nicht nur das Gamepad gefällt mir gut, es gibt auch schon zahlreiche tolle Spiele wie *The Wind Waker HD* oder *Super Mario 3D World*. Playstation 4 und Xbox One haben zwar die bessere Grafik, bieten aber keinerlei Innovationen.

N-ZONE: So ist das leider mit Verkaufserfolgen: Sie lassen sich nur sehr schwer vorhersagen. Aber wie du richtig bemerkst, gibt es inzwischen ganz schön viele tolle Spiele für die Konsole.

Durch die Wii U habe ich erstmals die *Zelda*-Reihe für mich entdeckt und bin von der genialen Mischung aus Rätseln und Kämpfen begeistert. Ein bisschen Kritik muss aber freilich auch sein: Dass über Weihnachten der komplette eShop down war, ist peinlich für Nintendo. So etwas darf heutzutage nicht mehr passieren!

N-ZONE: Technische Pannen passieren leider, davor sind auch große Firmen nicht gefeit. Wir wollen Nintendo jedoch nicht vollumfänglich in Schutz nehmen: Um Weihnachten herum hätte der Konzern durchaus mit viel Andrang im eShop rechnen und entsprechend zusätzliche Server zur Verfügung stellen müssen. Damit hätten sich die technischen Probleme zumindest reduzieren lassen. Hoffen wir, dass Nintendo in diesem Jahr etwas besser vorbereitet in die Feiertage startet.

Zuletzt noch eine Idee für eine neue Rubrik: Wie wäre es, wenn ihr euch regelmäßig mit verschiedenen Spiele-Mythen auseinandersetzen würdet?

N-ZONE: Für eine monatliche Rubrik gibt das Thema wohl ein bisschen zu wenig her. In unregelmäßigen Abständen basteln wir aber definitiv Reportagen zum Thema, zuletzt etwa in der Ausgabe 06/13.

Schöne Grüße aus Niedersachsen wünscht **Janko Ahrenholtz**

HD-SONNENLICHT?

Hallo liebes N-Zone Team!
Erst einmal: Eure Zeitschrift ist echt der Wahnsinn! Bevor ich eure Artikel zu *New Super Mario Bros. U*, *New Super Luigi U* und *Super Mario 3D World* gelesen habe, war ich mir nicht sicher, ob es sich lohnt, die Spiele zu kaufen. Doch eure Tests haben mich überzeugt, sodass ich mir alle drei Titel von meinen Eltern zu Weihnachten gewünscht habe. Und was soll ich sagen, es hat sich definitiv gelohnt!

Immer wieder erhalten wir Anfragen bezüglich eines möglichen HD-Remakes des Gamecube-Klassikers *Super Mario Sunshine*. Angekündigt hat Nintendo dieses zwar noch nicht, der Konzern zieht die Möglichkeit aber zumindest in Betracht.

N-ZONE: Wir finden auch, dass die drei Spiele viel Spaß machen. An den letzten Bonus-Levels von *Super Mario 3D World* sitzen wir nach wie vor – die Anzahl an Leuten in der Redaktion, welche den Titel schon komplett geschafft haben, ist überschaubar.

So, und nun habe ich noch ein paar Fragen, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt:

1. Wisst ihr, ob ein Adapter erscheinen wird, mit dem man DS- und 3DS-Spiele auf der Wii U zocken kann?

N-ZONE: Hierzu gibt es noch keine Ankündigung. Allerdings hat Satoru Iwata auf einer Investoren-Konferenz bekannt gegeben, dass geplant ist, ausgewählte DS-Spiele in der Wii-U-Virtual Console zu veröffentlichen.

2. Wird irgendwann ein HD-Remake von *Super Mario Sunshine* für die Wii U erscheinen?

N-ZONE: Auch hier gilt: Angekündigt wurde noch nichts. Shigeru Miyamoto hat vor Kurzem aber angemerkt, dass er die Idee interessant findet.

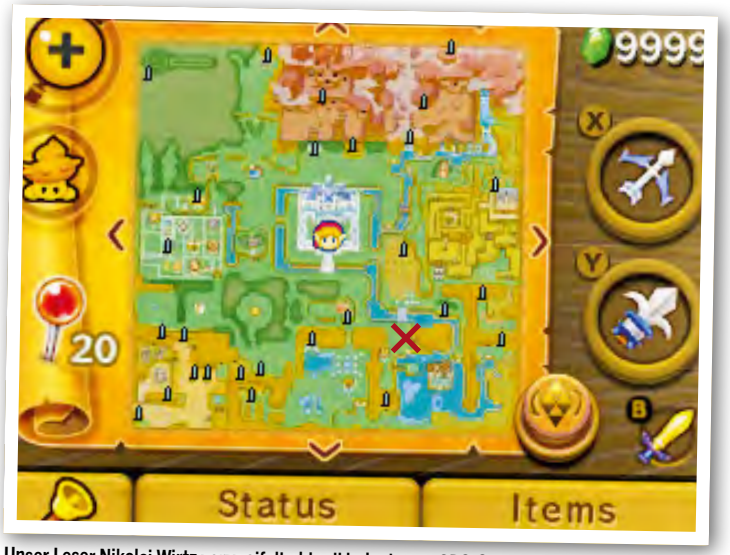
3. Wisst ihr schon, wie das nächste *Zelda*-Abenteuer für die Wii U heißen wird?

N-ZONE: Sogar wenn wir das wüssten, dürften wir es nicht sagen, da wir sonst von Nintendo gewaltig auf den Deckel bekommen würden. Wir wissen über das kommende HD-*Zelda* genauso viel (oder wenig) wie du.

4. Welche neuen Spielmodi wird es bei den kommenden *Super Smash Bros.*-Spielen geben?

N-ZONE: Zu genauen Details hat sich Nintendo noch nicht geäußert. Mitte Januar haben die Japaner jedoch ein Bild veröffentlicht, welches einen Ausschnitt aus dem Singleplayer-Modus zeigt. Gleichzeitig wurde aber verraten, dass dieser nicht so opulent ausfallen wird wie der Subraum-Emissär aus *Super Smash. Bros. Brawl*.

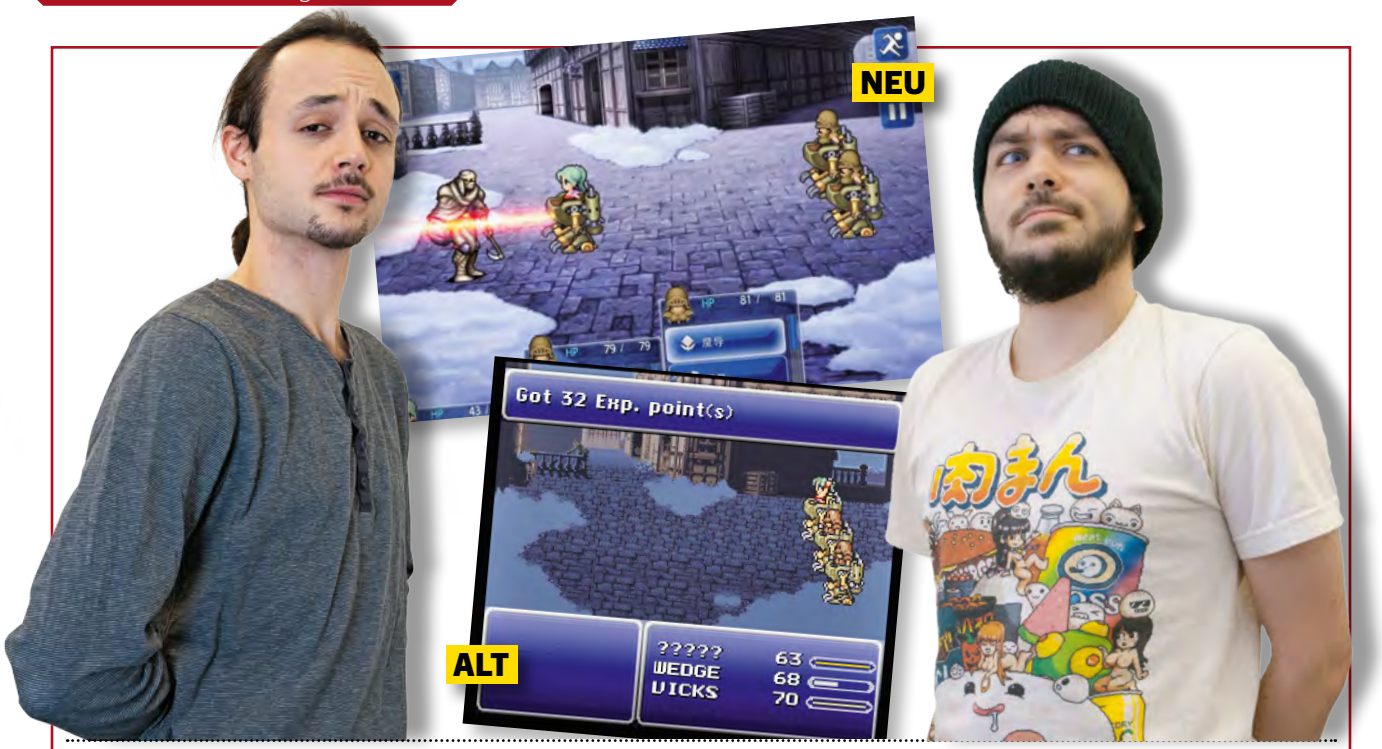
Euer treuer Fan, **Timo Arnold**



Unser Leser Nikolai Wirtz verzweifelt aktuell beinahe am 3DS-Spiel *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*. Der Grund: Er findet die Maimai-Mutter nicht! Wir haben auf dieser Karte eingezeichnet, wo sich der rosa Riesenkrake versteckt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



EIN NEUER ANSTRICH

In den letzten Jahren sind vermehrt Umsetzungen von Klassikern auf Smartphone-Geräten erschienen, oftmals stark überarbeitet. Ein Schritt für neue Kunden oder Zerstörung eines Erbes?

Marco: Nun, Lukas, das lange Zeit Undenkbare ist von Nintendo zur Diskussion gebracht worden: Die Mannen in Kyoto wollen untersuchen, wie sie Tablets und Smartphones in ihre Geschäftsstrategie einbinden können. In unserer Reportage sind wir ja bereits darauf eingegangen, wie das eventuell in Zukunft aussehen könnte. Doch wie sieht es bei Spielen von anderen Herstellern aus, die bereits beim Handy-Markt mitmischen? Würdest du dir Klassiker aufs Telefon laden?

Lukas: Ich bin da ein wenig zwiegespalten. Es ist schon ganz nett, für wenige Euros im Bus oder in der U-Bahn Klassiker auf dem Smartphone zu spielen. Allerdings sehe ich diese Spiele dann nie als „vollwertige" Titel an. Das liegt einerseits objektiv an der Steuerung, die auf einer Touch-Oberfläche meiner Meinung nach niemals so gut funktionieren kann wie mit einem regulären Controller, andererseits subjektiv am persönlichen Empfinden: Wenn ein Spiel nur eine App unter vielen ist, sinkt seine Relevanz bei mir, da kann es noch so gut sein. Rollenspiele mit zig Stunden Spielzeit würde ich mir deswegen auch niemals aufs Handy laden. Wie siehst du das, Marco?

Marco: Von der mangelhaften Touchscreen-Steuerung mal ganz abgesehen, empfinde ich vor allem die grafische Überarbeitung vieler Titel als eine bodenlose Frechheit. Square Enix ist hier leider ganz vorne mit dabei. Schon die 2010 auf iOS-veröffentlichte *Secret of Mana*-Umsetzung hielt sich in optischer Auffrischung noch im akzeptablen Rahmen, aber den Chocobo vollständig abgeschossen haben sie mit *Final Fantasy*! Die auf Smartphones erhältlichen Versionen sehen aus wie billigste Flash-Games und treten ihr sorgsam aufgebautes und verdientes Erbe mit Füßen. Wo einst jedes Pixel sorgsam platziert wurde, wird heute einfach drübergewischt, ohne nachzudenken. Da spiele ich lieber alles im Originalformat auf meinen alten Geräten.

Lukas: Ich gebe dir recht, dass die modernisierten Fassungen alter Spiele oftmals ziemlich billig aussehen. Das mag daran liegen, dass auch die Entwickler selbst Smartphone-Umsetzungen nicht immer als vollwertige Titel ansehen. Ich habe das Gefühl, hier geht es schlicht darum, mit wenig Geld möglichst schnell etwas rauszuhauen. Und wenn das Spiel eine „aufgemöbelte" Grafik bekommt, lässt sich ein hoher Preis natürlich leichter rechtfertigen als bei einer Umsetzung des Originals – egal ob die Qualität darunter leidet. Dabei habe ich grundsätzlich nichts gegen grafisch aufgebohrte Remakes, wenn sie gut gemacht sind. Spätestens dann, wenn sich Ingame-Items mit echtem Geld erwerben lassen, zeigt sich jedoch die Geisteshaltung der Entwickler. Siehe aktuell *Dungeon Keeper* für Smartphones.

Marco: Oftmals scheinen die Publisher ihre alten Titel nur als schnell gemolkene Cash Cow anzusehen, der man flächendeckend ihre wertvolle Milch abnehmen kann. Schnell ein Filter drüber geklatscht und ein paar Hintergründe überarbeitet, schon ist das „Remake" bereit, um auf die ahnungslosen Neukunden losgelassen zu werden. Mich schmerzt es sehr, mit ansehen zu müssen, wie ranzig zum Beispiel einstige Genre-Highlights auf dem Handy aussehen. Ich kann nur hoffen, dass der Trend zu einer jederzeit tauschbaren Grafikdarstellung geht: Zusätzlich zum hässlichen HD-Filter immer das Original-Pixelformat in 4:3-Auflösung.

Lukas: Das stimmt, ein alternativer Retro-Modus würde so mancher halbgaren Umsetzung den „Schrecken" nehmen. Als positives Beispiel sei hier das Remake von *The Secret of Monkey Island* erwähnt – wem der neue Look nicht gefällt, der schaltet einfach auf das Original um. An den von mir kritisierten Steuerungsproblemen ändert sich dann zwar noch immer nichts, aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862324

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 04/2014
ab 19.03.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

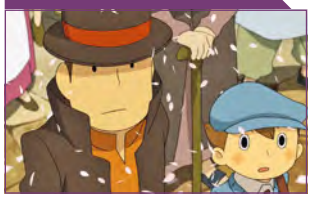
LEGO: DER HOBBIT (Vorschau)

Freut euch jetzt schon auf einen Anspielbericht zum neuesten Klötzchenabenteuer mit Bilbo, Gandalf und Thorin Eichenschilds munterer Zwergentruppe!

LUST AM ANSPRUCH (Reportage)

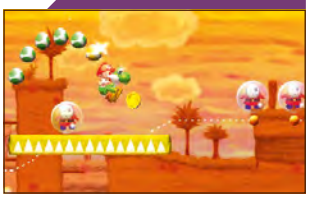
Werden Videospiele wirklich mit jedem Jahr immer einfacher und weichgespülter? In unserer Reportage dreht sich nächstes Mal alles um Anspruch in Spielen.

LAYTON VS. ACE ATTORNEY (Test)



Wir nehmen den spannenden Gemeinschaftseinsatz von Professor Layton und Phoenix Wright unter die Lupe.

YOSHI'S NEW ISLAND (Test)



Schafft es das 3DS-Abenteuer, qualitativ an den SNES-Vorgänger anzuknüpfen? Das erfahrt ihr nächste Ausgabe!

XBG Games
Ausgabe 03-04/14

In der neuen Ausgabe unserer Schwester-Zeitschrift XBG erfahrt ihr diesmal alles Wissenswerte über den Mech-Mehrspieler-knaller *Titanfall*. Außerdem verwöhnt das XBG-Team frischgebackene Besitzer der Xbox One mit einer runden Vorschau-Packung aus *Alien Isolation, Tom Clancys: The Division, The Witcher 3: Wilde Jagd, Mittelerde: Mordors Schatten* und mehr!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, Stefanie Groß, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

SPIEL DIE MONSTER-PUZZLE-APP!

Für Tablets und Smartphones erhältlich!

Soundtrack von Chris Hülsbeck!

ON THE RUN!

AUF iOS, ANDROID & FACEBOOK!

JETZT DOWNLOADEN!

Available on the App Store

Google play

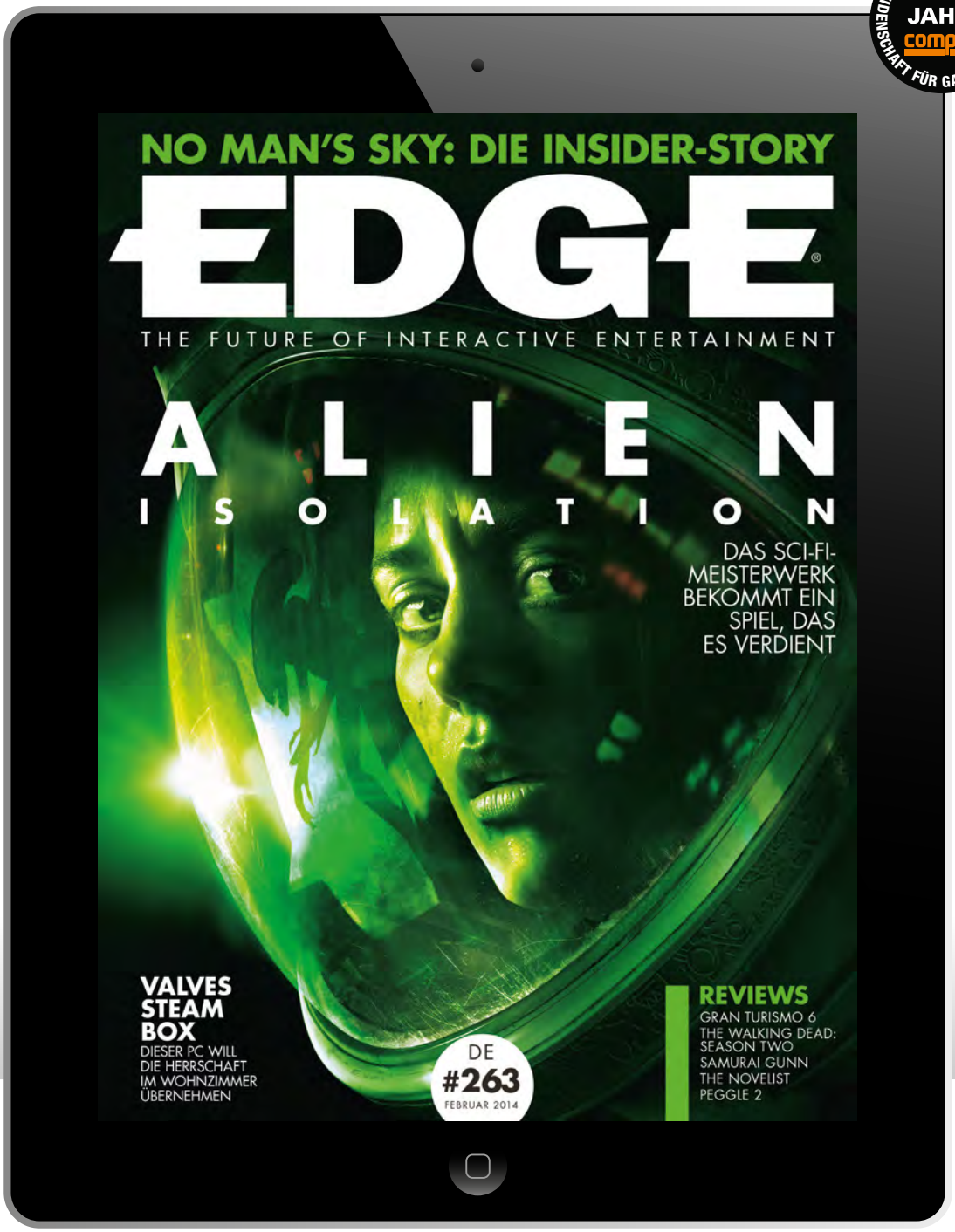
Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

Auch kostenlos spielbar auf facebook

25 JAHRE computec

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES



NUR DIGITAL FÜR APPLE IPAD: JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE

EDGE DE #263 – FEBRUAR 2014

- ALIEN ISOLATION: DAS SPIEL ZUM FILM
- WAS DIE STEAM BOX WIRKLICH KANN
- NO MAN'S SKY: ENTWICKLERBESUCH

E DE

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2014. Used under licence. All rights reserved.